VIDEOGIOCHI PER PC

181 Aprile '04

XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Sam Fisher torna sui nostri schermi... anche in multiplayer!

FAR CRY

UbiSoft riempe il vuoto lasciato da Doom 3 e Half-Life 2

SYBERIA II

Benoit Sokal delizia ancora una volta gli amanti delle avventure

THE SINGLES

Tutto quello che avremmo voluto fare coi nostri Sims...

COLIN MCRAE RALLY 04

Codemasters continua la ricerca dell'alchimia perfetta

ISSN 1129-2326

40181>

9 771129 232009

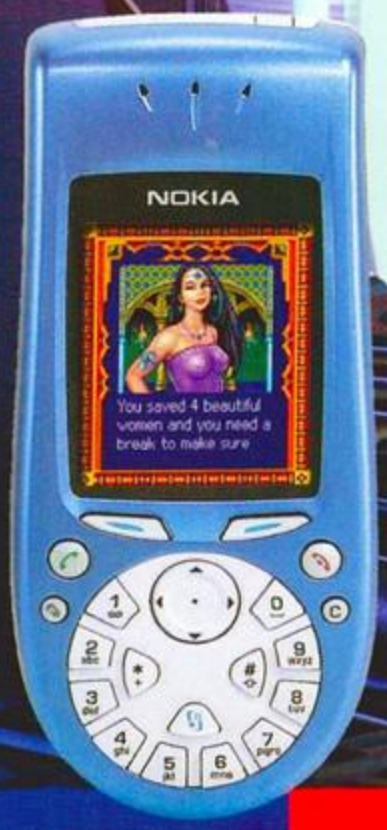
www.tgmonline.it

PREVIEW

EVIL GENIUS, S.T.A.L.K.E.R., FLAT-OUT, HITMAN: CONTRACTS, IMPERIUM, RICHARD BURNS RALLY E TOCA RACE DRIVER 2!

GIOCHERAI PER MILLE E UNA

©2003 Gameloft. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft.



Arriva il mitico Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo™. Sul tuo telefonino.

Se non hai mai giocato a questo vero cult ora è giunto il momento! Salva il regno e il popolo tramutato in una città di demoni, nei panni del principe. E' la nuova avventura di Prince of Persia che non puoi perdere. E come tutti i Videogame di TIM è facile da scaricare: vai su Wap TIM o su www.tim.it ed entra in Videogame. Troverai un'infinità di giochi per divertirti ovunque e sempre. Con il tuo telefonino TIM.

Per informazioni su telefonini compatibili, costi e servizio chiama il 119 o vai su www.tim.it

NOTTE.

GSM

Copertura nazionale TIM (dicembre 2003) - GSM: 94.5% territorio, 99.8% popolazione.

TIM

Vivere senza confini

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser paolone@xenia.it
Davide Comunello kylling@xenia.it
Ivan Conte kikko@xenia.it
Andrea Della Calce mao@xenia.it
Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it
Massimo Monti ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini nkz@xenia.it
Sergio Porcellini ray@xenia.it
Dario Ronzoni ildario@xenia.it
Raffaele Sogni raffo@xenia.it
Massimo Svanoni xam@xenia.it
Daniele Vergìni talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta rulla@xenia.it
Davide Corrado konrad@xenia.it
Maurizio Frascino fakemcgolem@xenia.it
Stefano Gaburri stepan@xenia.it
Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto hansen@xenia.it
Alex Rossetto alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni tamaboke@xenia.it
Luca Todesco luca@xenia.it
Roberta Zampieri roberta.zampieri@xenia.it

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

IL REVERSE ENGINEERING DELLA VITA

Coi videogame sono cresciuto e hanno da sempre rappresentato una componente fondamentale della mia vita, facendomi dapprima compagnia nella solitudine della mia infanzia e, successivamente, diventando ciò di cui avrei fatto una professione. Ci gioco perché è ciò che faccio da sempre, e il gesto di accendere il computer quando torno a casa è qualcosa ormai insito nel mio modo di essere. I videogiochi sono anche ciò con cui colmo i vuoti nella mia giornata, quando non so bene che fare, o quello che c'è da fare forse non mi convince più di tanto.
Mentre io crescevo coi videogiochi, essi sono cresciuti con me, si sono evoluti, sono cambiati. Nessuno oggi, credo, spenderebbe più i suoi soldi per giocare a Space Invaders o a Nibbler. Li spendiamo invece, e volentieri, per titoli quali Splinter Cell, Prince of Persia e Need for Speed Underground, giusto per citare i primi che mi vengono in mente. E ne spenderemo per prodotti quali Doom III, Half-Life 2, Thief III e via discorrendo. Credo sia inutile notare come lo spessore di questi prodotti sia nettamente superiore a quello dei due storici antesignani che ho citato qualche riga più sopra, vuoi concettualmente e tecnicamente. A ciò va aggiunta l'ultima ondata di videogame, i MMORPG, a mio avviso attualmente il meglio che il nostro mondo dei balocchi elettronici abbia da offrire: di Dark Age of Camelot o Star Wars Galaxies credo sia anche inutile parlarvi, così come è superfluo accennare all'imminente World of Warcraft che molti già attendono. Con questo genere di videogame, il divario tra ciò che è adesso e ciò che era un tempo cresce a dismisura fino a farci dubitare che quello provato ormai venti anni fa, se non di più, potesse essere vero divertimento.

Come dicevo, amo i videogiochi in modo irrazionale, perché sono ormai parte di me. Crescendo ho trovato per essi tutte le giustificazioni e la ragioni di esistere di questo mondo, alcune delle quali le ho esposte nei miei editoriali. Negli ultimi tempi però, le mie attenzioni si sono rivolte a un aspetto che spesso noi trascuriamo, e cioè la velleità che ha il nostro mondo di simulare la realtà nei suoi molteplici aspetti, sia tecnici che esistenziali, a seconda del tipo di videogioco col quale ci si cimenta. È un discorso affascinante, perché credo che nulla meglio del nostro settore testimoni il "reverse engineering" della realtà, cui accenno nel titolo, che l'uomo peraltro sta cercando ormai da secoli di portare a termine.

Quali sono gli "ingredienti" necessari per un videogame di successo? Grafica e sonoro devono essere eccellenti, la giocabilità esemplare, la fisica la più realistica possibile, per non parlare dell'intelligenza artificiale dei personaggi che vediamo su schermo e coi quali ci troviamo a interagire. Questi fattori che ho appena elencato sono la base che qualsiasi videogiocatore ormai inconsapevolmente valuta quando si mette davanti a un PC o a una console. Quello che ancora meno consapevolmente avverte è che dietro a ognuno di questi parametri vi sono ormai studi di altissimo livello. Giusto per esemplificare il discorso, dietro a un ambiente realistico sotto il profilo visivo vi è il calcolo di come i fotoni vengano rifratti dalle varie superfici che ci circondano; dietro un audio immersivo vi è l'analisi di come le onde sonore siano riflesse in un ambiente a seconda della sua geometria nonché di come le stesse interagiscano coi materiali circostanti. Avere una giocabilità valida implica progettare un'interfaccia comoda, funzionale, che permetta al giocatore di padroneggiare un ambiente virtuale con naturalezza fin dalla prima partita: ciò comporta una serie di studi sull'ergonomia nonché sull'apprendimento umano che spesso sono di vitale importanza nel padroneggiare sin dalla prima sessione, e possibilmente senza dover consultare il manuale, giochi complessi quali ad esempio Republic o Star Wars Galaxies. Della fisica abbiamo già parlato due numeri fa in un dossier dedicato all'Havoc, ma ai meno attenti ricordo che il grado di sofisticazione dei videogame attuali è tale per cui esistono società il cui unico scopo è quello di creare motori di calcolo che simulino alla perfezione le interazioni tra più corpi secondo le più accreditate leggi della fisica. Quanto all'intelligenza artificiale, anche in questo caso siamo di fronte a un fenomeno affascinante, quale la ricreazione del pensiero logico e la sua estrinsecazione in algoritmi.

Un esempio lampante di quanto appena descritto credo sia un titolo alla Max Payne: in esso abbiamo una grafica particolarmente realistica, dove ogni singolo proiettile sparato è un corpo solido sul quale, volendo, è possibile zoomare e ammirarne il dettaglio grafico o i riflessi di luce; entrando nel corpo di un nemico, questo darà luogo a un suono che sarà senz'altro diverso rispetto a quello che avrebbe prodotto se si fosse conficcato in una tavola di legno. La risultante sarà il calcolo particellare degli schizzi di sangue o delle schegge, che a sua volta com-

porterà che un uomo ferito si accascerà a terra a seconda della parte lesa o che la succitata asse cadrà a terra in un certo modo. La sua intelligenza artificiale gli suggerirà se tentare di fuggire, cercare riparo o provare un ulteriore assalto in base a quello che gli indicheranno le sue routine. Il tutto senza dimenticare che noi avremo portato a segno il nostro attacco dopo aver spiccato un balzo laterale, aver preso la mira in volo e sparato in fase di ricaduta, azione sulla carta alquanto complessa ma in realtà ottenuta dalla pressione di una freccia cursore e del tasto destro del mouse, all'insegna della migliore delle interfacce.

Quanto ho appena scritto può apparire notevole, ma è nulla in confronto a ciò cui stanno da tempo ragionando le "punte di diamante" del nostro settore. David Perry, della Shiny Entertainment, persona la cui visionarietà alle volta non va di pari passo coi giochi che realizza, nell'ultima intervista che gli feci mi disse di stare collaborando a un progetto che ogni anno indice un concorso in cui vince il sistema di intelligenza artificiale che meglio simula una normale conversazione. A suo modo di vedere, entro venti anni avremo videogame nei quali potremo parlare a personaggi gestiti dal computer senza accorgerci della differenza rispetto agli interlocutori umani, a patto di non spingerci su discussioni eccessivamente filosofiche.
Peter Molyneux, come spesso amo raccontare, sta lavorando a un gioco di nome BC, nel quale vengono ricreati i primi passi della razza umana nel periodo preistorico. In questo videogame è stato simulato un macrosistema dove ogni forma di vita è interrelata all'altra, una sorta di Gaia vivente, pulsante ma digitale; tale ecosistema un giorno iniziò a morire perché erano stati male impostati dei ragnetti che, numerosi, popolavano i campi. I grossi erbivori li vedevano per errore come pericolosissime creature e, di conseguenza, scappavano impauriti per la pianure. I predatori non riuscivano più a catturarli, la qual cosa interruppe la catena alimentare e portò il sistema al collasso.
Non meno affascinante fu la prima descrizione di Republic da parte di Demis Hassabis, ben prima che il gioco dovesse scontrarsi con le dure leggi del mass-market e venisse ritoccato in nome del casual-gamer fino a divenire quel capolavoro mancato che è poi finito sugli scaffali. Ricordo ancora con una certa emozione la molecola delle relazioni sociali con la quale, secondo tre valori base, potevano essere schematizzati i rapporti umani di una città virtuale che contava fino a trecentomila abitanti.

Che differenza c'è, allora, tra questi tre game designer e i filosofi del passato? A ben guardare, solo il credito di quest'ultimi dopo duemila anni di storia. Così come Platone teorizzava un demiurgo che tutto creava e Pitagora viveva nell'illusione di poter ricondurre la realtà in numeri, i videogiochi del giorno d'oggi sono creati da persone che cercano di prendere il mondo, scomporlo nelle sue componenti e risalire a ritroso, gioco dopo gioco, tecnologia dopo tecnologia, alla matrice della realtà. Sono conoscenze empiriche che si accumulano a ogni generazione fino a formare un progresso il cui scopo è scoprire il "codice sorgente" della realtà che ci circonda.

Lo trovo un discorso decisamente affascinante, perché riguarda non solo ragionamenti attinenti la fisica, come descritto poco sopra, ma anche l'etica, la filosofia. Nel futuro Doom III si cercherà di enucleare i fattori scatenanti la paura e di cablarli all'interno di un videogame; in Star Wars Galaxies, dove di colpo, terminata la fase di creazione di un personaggio, si viene catapultati in un mondo persistente popolato da altre migliaia di persone, la prima cosa che si avverte è la mancanza iniziale di uno scopo. Ma col tempo si va in giro, si parla, si conoscono persone, si entra a fare parte di una comunità, si capisce cos'ha da offrire il mondo virtuale in cui viviamo, si sceglie una sistemazione, una casa, una professione. E di colpo, a qualche settimana di distanza, ci si connette sapendo cosa fare, dove andare, come muoversi... il senso della vita finalmente riassunto e chiaro là dove la realtà, nella sua molteplicità di variabili che nessun gioco può ancora simulare, appare ben più fumosa, impalpabile, incerta.

Tornando quindi all'inizio di questo editoriale, ho oggi un motivo in più per amare i videogiochi, perché dietro la loro semplice ambizione di intrattenerci per qualche ora si cela una profondità filosofica e scientifica, ammesso che esista una reale differenza tra queste due forme di pensiero, che non si trova racchiusa in criptici saggi o in complesse ricerche accademiche ma è lì, sugli scaffali dei negozi, alla portata di tutti.
E chissà mai che un giorno gli eredi dei pionieri che muovono oggi le nostre fantasie digitali non riescano a trovare la matrice della vita, il motore che muove le nostre esistenze, e forse, alla fine, a decifrare l'engine col quale Dio dà vita ogni giorno al mondo.

THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

ALTEC LANSING

MX-5021

Just listen to this!

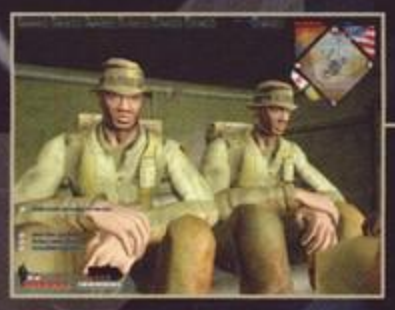
NEL 1927 NASCE IL FUTURO DELL'AUDIO

www.alteclansing.it

Pollice

PREVIEW

REPORTAGE: EVIL GENIUS 38
REPORTAGE: S.T.A.L.K.E.R. 40
FLAT OUT 44
HITMAN: CONTRACTS 48
IMPERIUM - LE GUERRE PUNICHE 52
RICHARD BURNS RALLY 56
TOCA RACE DRIVER 2 60



REVIEW

ARMED & DANGEROUS 98
BATTLEFIELD VIETNAM 95
COLIN MCRAE RALLY 04 83
COMBAT MISSION 3: AFRIKA KORPS 89
DELTA FORCE TEAM SABRE 86
FAR CRY 72
SHADOWBANE 92
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE 80
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW 66
SYBERIA II 76

RUBRICHE

BACKSTAGE 146
BOVABYTE 128
BUDGET ZONE 101
CONSOLEMANIA CORNER 134
EDITORIALE 4
FRAGZONE 110
HARDWARE 106
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 24
MOBILE ZONE 126
MOVIE MACHINE 132
MUSIC MACHINE 130
REPLAY 102
SILVER ZONE 14
TALENT ZONE 103
TECNOTIGIEMME 138
TGM MAIL 142
TGM ONLINE 10
TIME MACHINE 124
TIPS 120
VOCI DI CORRIDOIO 28

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

MEDUSA

Copertura nazionale TIM (dicembre 2003) - GSM: 94,5% territorio, 99,8% popolazione.

SCARICA IL SIGNORE DEGLI ANELLI.
Vai col tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "VIDEOGAME", quindi entra in "NOVITÀ" e scegli "Il Signore degli Anelli", poi segui le istruzioni per il download.

Telefonini Compatibili:
Nokia 3650; 7650; N Gage; 6100; 6610; 6800; 7210; 7250 e Motorola V600

Peso: Max 102 Kb

Costo: 5 euro

GSM

Sarà il tuo Hobbit preferito.

E' arrivato il videogioco del Signore degli Anelli. Ne diventerai schiavo.

Elfo, nano, hobbit o umano? Scegli chi vuoi essere.

Sei pronto ad affrontare le avventure dell'ultimo episodio del Signore degli Anelli? Puoi avere il coraggio di Aragorn, la purezza di Frodo, la mira di Legolas, la conoscenza di Gandalf, la testardaggine di Gimli, o la simpatia di Pippin e Sam. In ogni caso dovrai affrontare nemici potentissimi, tranelli, combattimenti feroci, magie e incantesimi, con tutte le armi e i sortilegi che avrai a disposizione.

8 ambientazioni diverse. 8 livelli di divertimento.

Un gioco infinito come le avventure del Signore degli Anelli: tante missioni da compiere, tanti nemici da battere, tanto oro da conquistare. Il tutto moltiplicato per 8 missioni diverse. Hai abbastanza coraggio?

Coraggio, gioca!

Direttamente dalla Terra di mezzo arriva il nuovo videogioco per il tuo telefonino. Si tratta del Ritorno del Re, dove tu potrai essere il signore indiscusso della tastiera, con tutto il potere che ti darà il tuo telefonino. Una grafica straordinaria e fantastici effetti sonori ti faranno perdere di vista il confine tra il gioco e la realtà. Ma per vincere dovrai dimostrare coraggio e abilità.

"©2003 JAMDAT Mobile The Lord of the Rings: The Return of the King is licensed for use from New Line Cinema. © MMMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc."

TIM
Vivere senza confini

informazione pubblicitaria

Claudio Todeschini **keiser@xenia.it** - Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

www.tgmonline.it

Un ospite prestigioso dopo l'altro, su TGM Online! Dopo l'intervento di Benoît Sokal, il papà di Syberia, questo mese potremo fare quattro chiacchiere con il produttore di Star Wars Galaxies!

Mentre scrivo mancano pochi giorni all'arrivo di Benoît Sokal sul forum di TGM Online, del quale vi racconteremo il prossimo mese, e già abbiamo un nuovo evento di cui dare notizia, ossia la presenza di Haden Blackman, produttore di Star Wars Galaxies, che sarà nostro "ospite" per qualche ora ai primi di aprile.

Purtroppo non ci è possibile comunicarvi la data esatta in cui si svolgerà l'evento (alla Lucas, possiamo dirlo, si fanno un po' desiderare... visti i titoloni che sfornano, però, glielo concediamo volentieri!), ma le indicazioni di disponibilità sono tutte intorno alla prima settimana del mese. In ogni caso, non abbiate timore: non appena avremo una data certa, sarà nostra premura darne ampia comunicazione sul sito, sia nella sezione news che nel forum.

Diversamente da quanto avvenuto fino ad ora, l'evento non riguarderà un gioco di prossima uscita, ma una realtà videoludica già consolidata da tempo. L'intrinseca natura di gioco di ruolo online persistente, tuttavia, rende Star Wars Galaxies un mondo in continua mutazione e cambiamento, e per questo ci sono numerose domande che riguardano il suo futuro - e i possibili sviluppi che potrebbe prendere l'intero universo - che non attendono altro che essere poste da voi.

L'occasione è ghiotta anche per porre, a posteriori, quesiti e interrogativi che riguardano alcune scelte di game design che non condividete, che non vi sono piaciute, o che invece vi hanno colpito positivamente. Potrete dire la vostra, insomma; se siete appassionati del mondo di Guerre Stellari non potete mancare all'appuntamento!

APPUNTAMENTO SUL FORUM DI TGM ONLINE CON HADEN BLACKMAN, PRODUTTORE DI STAR WARS GALAXIES!

▼ Chi si nasconde dietro il casco nella copertina "rivista" (ah ah) dal mitico DarioDN? E soprattutto, cosa svelerà il dossier "il Raffo: come è stato assunto?"

Per una più dettagliata spiegazione su come si svolgerà l'evento sul forum vi rimando al piccolo box che compare in queste pagine, dove trovate spiegate per filo e per segno le dinamiche di questa "chat" asincrona.

Girovagare in Internet è sempre piuttosto divertente, ma ci sono senz'altro momenti nei quali si ha voglia di un po' di svago. La rete è piena zeppa di "giochini" realizzati in flash o in java, titoli originali o remake/adattamenti di prodotti più o meno vecchi (cloni di Breakout o Pac-Man, ad esempio, ma anche il riadattamento del primo Prince of Persia). La sezione Flash'n'Java di TGM funge un po' da contenitore di quanto di meglio la rete ci offre in tal senso: una raccolta di passatempi elettronici di ogni tipo, dal remake di Space Invaders all'ormai mitico Yeti che lancia il pinguino con la clava, e moltissimi altri. Se avete voglia di divertirvi ma non sapete da dove cominciare, ecco un ottimo punto di partenza! E non dimenticate che esiste il forum "Most Valuable Player", altresì detto MVP, nel quale potrete lanciare agli altri lettori di TGM appassionanti sfide all'ultimo high score!

Una delle cose che abbiamo imparato in questi anni, con la sempre maggiore "industrializzazione" del processo di realizzazione di un videogioco, è che la sua data di uscita è una variabile

SONDAGGIO

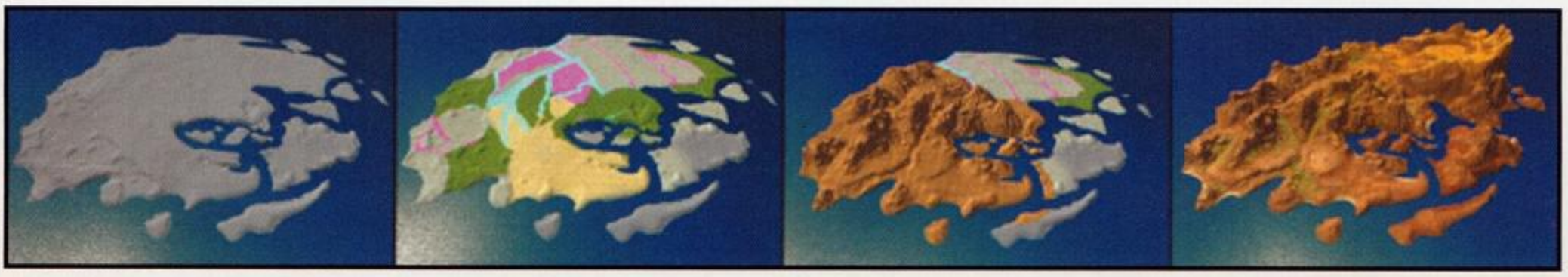
In uno degli editoriali di inizio anno mi "lamentavo" (si fa per dire, eh) delle numerose e-mail che ricevo più o meno quotidianamente, contenenti quesiti e interrogativi di ogni genere, dalla data di uscita di un gioco alla migliore scelta per un buon gruppo di continuità, dalla richiesta di cheat al link ufficiale di un particolare videogame, tutte domande che nella maggior parte dei casi trovano risposta con una veloce consultazione di Google o simili. E allora, mi chiedo: utilizzate i motori di ricerca per trovare le informazioni che vi servono?

Sì, sempre!	91.5%
Sì, qualche volta	5.5%
Solo occasionalmente	0.7%
No	0.3%
Motori di che?	2.0%

La risposta parrebbe smentire la mia impressione iniziale, ossia che molti di voi non facciano grande uso dei search engine; più probabilmente la verità è che chi frequenta TGM Online sa anche come muoversi in tutta tranquillità in rete, mentre i lettori cui facevo riferimento all'inizio stanno muovendo i loro primi passi su Internet, non sanno bene da quale parte incominciare e allora scrivono alla redazione... Il che rende - inconsciamente - noi di TGM una sorta di "punto di riferimento" o quantomeno di partenza, cosa che personalmente mi fa senz'altro piacere, e mi mette persino un po' in imbarazzo...

▼ In occasione del press tour in quel di Kiev per la presentazione di S.T.A.L.K.E.R. abbiamo chiesto il vostro contributo per l'intervista ai programmatori. Il risultato lo potete leggere nel reportage di questo numero!

▼ Il diario di questo mese di Black & White 2 ci ha raccontato più da vicino il motore grafico del gioco, e quali mirabilie sono state inserite al suo interno!



GIOCO FEDELTÀ

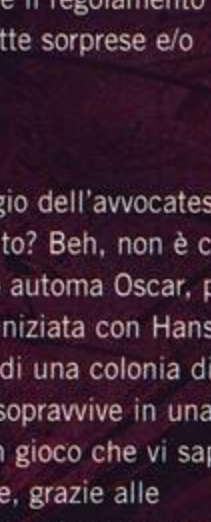
Continua il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese, occhio a non farseli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

SYBERIA 2

Pensavate che il viaggio dell'avvocatessa Kate Walker fosse finito? Beh, non è così: in compagnia del fido automa Oscar, proseguirete l'avventura iniziata con Hans Voralberg alla ricerca di una colonia di mammut che ancora sopravvive in una landa sconosciuta. Un gioco che vi saprà affascinare e rapire come ha fatto il suo predecessore, grazie alle ambientazioni straordinarie e alle atmosfere uniche che vi coinvolgeranno come non mai.
Microïds

TRACKMANIA

Un gioco di corse fracassone e squisitamente arcade vi attende se vincerete il Gioco Fedeltà di Trackmania, un prodotto estremamente divertente, dove sarete chiamati alla guida di veicoli di varia natura in tracciati che sfidano le più elementari leggi della fisica. Il tutto condito con una modalità multiplayer a dir poco esaltante!
Nadeo/Digital Jesters



IMPERIUM RTC

Uno strategico in tempo reale che vi porterà indietro di più di 2000 anni, a quando Annibale intraprese l'attraversata delle Alpi e i Romani arrivarono in Sicilia e sfidarono Cartagine per impadronirsi del Mediterraneo. Un gioco entusiasmante e con precisi e fedeli riferimenti storici, per rivivere le gesta dei grandi condottieri dell'epoca Romana.
FX Interactive

CRAZY TAXI 3

Se cercate un gioco di guida frenetico, arcade al massimo, con una grafica demenziale e coloratissima, avete trovato quello che fa al caso vostro. Crazy Taxi 3 è una conversione curatissima dell'omonimo gioco da sala, dotato di ben 12 tassisti fuori di testa e con vetture differenti, tre enormi città strapiene di particolari, gente da scarrozzare in quantità industriale e moltissimi sottogiochi!
Sega/Empire

VIDERO UN EVENTO E DISSERO "PORTENTO"!

Spieghiamo in maniera estremamente sintetica come si svolgerà l'evento di questo mese, legato allo strepitoso Star Wars Galaxies. Sarà nostra premura comunicarvi, appena quest'informazione arriverà nei nostri uffici, il giorno e l'ora esatta in cui Haden Blackman si paleserà sul forum per rispondere alle vostre domande. Un paio di giorni prima verrà aperta un'area di discussione apposita, nella quale si troveranno diversi topic aperti dalla redazione sulle principali tematiche che riguardano il MMORPG della Lucas, comprese ipotesi sugli sviluppi futuri e cose del genere. In questi thread potrete postare le vostre domande; se riterrete necessario aprire nuovi topic su argomenti non trattati altrove, siete ovviamente invitati a farlo.
Sarà possibile inserire nuovi quesiti (nei topic di pertinenza) fino a qualche ora prima dell'arrivo di Blackman; sarà nostra premura utilizzare questo tempo per accorpare richieste simili tra loro e tradurre tutto quanto in inglese; non appena il nostro ospite avrà scritto la risposta, un redattore tradurrà il suo intervento (che rimarrà comunque disponibile anche in lingua originale).

D'ufficio l'evento prevede almeno un "giro" di domande e risposte: se da queste dovessero nascere altri interrogativi, potrete postarli in tempo reale così che sia possibile una risposta immediata (noi continueremo a tradurre tutto, ovviamente). Il forum rimarrà aperto anche nei giorni successivi, per permettere a chi non ha potuto seguire - per qualsiasi motivo - l'evento in diretta di sapere come è andata.

estremamente aleatoria, destinata a cambiare continuamente nel corso del tempo. Basterebbe citare ad esempio l'eclatante - ormai storico - caso di Duke Nukem Forever, annunciato nel 1998 e del quale ancora non si conosce la data di pubblicazione. Altri fattori contribuiscono ai sempre più frequenti ritardi, vuoi la necessità di correggere i bug che affliggono le versioni beta di un gioco, o eventi meno frequenti come il furto del codice sorgente di Half-Life 2, che ha fatto slittare uno dei titoli più attesi del 2003 a data da destinarsi. Per questo motivo è assolutamente fondamentale avere a disposizione uno strumento che ci informi puntualmente sulle date di uscita dei videogiochi, come la "Lista della Spesa" di TGM Online, che elenca (per data o in ordine alfabetico) i titoli appena usciti e quelli che verranno in futuro. Un'importante precisazione, come anche riportato online: i dati che noi riceviamo ci vengono forniti direttamente dai distributori italiani, le cui informazioni sono le uniche che possono essere considerate veramente ufficiali. Ricordo ancora qualche sito di e-commerce che accettava preordini per DooM 3, in uscita il 31 gennaio! Sì, certo, come no... Per questo mese è tutto, ci si ribecca online!

▼ Abbiamo provato a far venire Chewbacca in persona per parlarci di Galaxies...

▼ ... ma l'unico disponibile a fare una chiacchierata con noi era questo signorotto, che il gioco l'ha prodotto! Direi che nel cambio ci guadagniamo!

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni raffo@xenia.it

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

Eccoci qua, bella gente, con un altro mese ricco di novità e iniziative speciali. Vi ricordo che l'area Silver Club è un posto in costante aggiornamento, dove scaricare wallpaper, temi per Pocket PC, mettere un annuncio di compra/vendita, leggere recensioni di film e album musicali, scrivere la propria opinione e tantissime altre cose. Stiamo lavorando perché il TGM Silver Club sia sempre più apprezzato da voi e a tal proposito ci tengo a ringraziarvi perché il numero di persone che giornalmente ci fanno visita ci conferma che stiamo percorrendo la strada giusta.

TGM SPECIAL PRICE

TGM SPECIAL PRICE

Sconto 20€

Drako.it

Lo Special Price di questo mese è dedicato al videogiocatore che pretende il massimo dal suo mouse e che non accetta compromessi di alcun tipo. Ecco quindi che a questo "maniaco" permettiamo di entrare in possesso del mouse più performante esistente in commercio: il Terratec Mystify Razer 100, un mouse dalla precisione assoluta (2100 dpi) e dotato di un'ergonomia studiata appositamente per non stancare le articolazioni e offrire un appoggio perfetto a tutte le dita che agiscono sui 5 pulsanti (completamente configurabili). Immancabile naturalmente la rotella posta nella parte centrale della periferica, indispensabile per cambiare arma o più semplicemente per navigare in Internet. Per avere ottenere il massimo da questo piccolo gioiellino, compreso nel prezzo vi porterete a casa anche un mouse pad rigido in superficie antigraffio e porosa, in grado di offrire una tenuta della pallina e una risposta agli impulsi ineguagliabili. Insomma, stiamo parlando di un piccolo kit per il perfetto videogiocatore, a un prezzo a dir poco eccezionale... solo per i possessori di TGM con CD o DVD!

Prezzo al pubblico: 99.90 €
Solo per i lettori di TGM: 79.90 €

TGM OFFICIAL CHAT

Gli appuntamenti ufficiali nella chat di TGM si susseguono in maniera costante. Dopo aver parlato di Black & White 2 con Francesco Carucci (unico programmatore italiano del team Lionhead che si è addirittura prestato a partecipare a una chat/videoconferenza grazie a una webcam) e dopo aver incontrato "addetti ai lavori" e redattori, siamo arrivati ad aprile, mese fondamentale perché ricchissimo di giochi imperdibili e perché vicinissimo all'appuntamento più importante dell'anno videoludico: l'E3 di Los Angeles. Con tali premesse, l'evento ufficiale di questo mese non poteva essere certo sottotono! Siete tutti invitati (vi ricordo che la chat ufficiale è ancora aperta a tutti, anche a chi compra TGM in versione "liscia") a partecipare alla serata in compagnia di Unreal Tournament 2004 e Painkiller, due degli FPS più interessanti del 2004, che nascondono ancora molti segreti. Alberto Ziello, Product Manager di Atari Italia, sarà a vostra disposizione Giovedì 8 aprile, alle ore 21.00 proprio per togliervi ogni dubbio su questi due capolavori annunciati.

Visto che l'evento di giovedì 8 aprile verterà su due FPS, potevamo per caso non coinvolgere il monolitico Elvin in una serata in chat a lui dedicata? Il giorno Mercoledì 21, alle ore 21.00 (impossibile sbagliare), il bisontico redattore sarà a disposizione di tutti i lettori di TGM che fanno del multiplayer una malattia, per passare una serata in allegria. E magari riuscirete anche a convincerlo a donare un server al vostro clan.
Vi aspettiamo in chat ragazzi!

TGM BAZAAR

Ebbene sì, cari miei. Il Silver Club pare veramente esplodere di contenuti! Tra gli altri trovate - guarda un po' - anche il bazar, ossia il mercatino di scambi e proposte di vendita e acquisto. Se dovete "sbarazzarvi" di qualcosa oppure siete in cerca di qualche occasione ghiotta, vi registrate e il gioco è fatto...
Nella pagina principale potrete trovare le ultime dieci offerte inserite (così, anche se siete pigri, potete tenere sotto controllo la situazione), estrapolate dall'immenso database che ospita tutte le proposte. Ogni articolo può essere corredato da una foto che mostri il pezzo, in modo da avere ben chiaro che cosa si sta acquistando.
E se ci siete già passati ieri, non è una buona ragione per non fare un giro oggi: l'aggiornamento è praticamente costante!

THE BEST OF WEBSURFER

Dietro il criptico indirizzo www.terranovam3.com si cela "La Tana Del Ladro", una specie di MMORPG fatto da italiani per italiani. Entrando nel sito vi si apriranno le porte di un magico mondo, nel quale potrete vivere fantastiche avventure. Impersonando un mago, un guerriero, un pizzaiolo o un allevatore di struzzi (mi devo essere lasciato trasportare) combatterete contro terribili creature, salverete fanciulle in pericolo e fare tutto quello che avete sempre desiderato. Il sito è carino, simpatico e divertente, quindi perché non andate a darci un'occhiata?

CONTEST OF THE MONTH

Dopo l'ottimo successo che ha riscosso il contest in cui venivano messi in palio case e cuffie Techsolo, abbiamo pensato di permettervi di entrare in possesso di altri prodotti estremamente interessanti di questa multinazionale con sede in Cina (ma con filiali sparse per tutto il mondo, Italia compresa). Per la precisione, il fortunato che verrà scelto come il miglior recensore di Vampire si vedrà recapitare a casa ben quattro splendidi prodotti: una tastiera multimediale illuminata (blu) che vi permetterà di giocare, scrivere e quant'altro anche a luce spenta, un mouse ottico (anch'esso blu), un joypad con impugnatura ergonomia, dotato di 4 tasti e vibrazione, e infine un alimentatore da 500W decisamente silenzioso e stabile, adatto a computer di qualsiasi fascia.
Beh, che state aspettando? Sotto con le recensioni!

techsolo

AND THE WINNER IS...

Il provetto redattore che questo mese si è aggiudicato il mouse con ventola e tastiera luminescente è Marco Alamia. Applausi alla sua innata vena descrittiva e congratulazioni per il premio!

Di Marco Alamia

Il testo della recensione è il seguente:

BLOODRAYNE

Mordere giugulari in panni tanto succinti non è mai stato così
avvincente! Il nostro io digitale, di femminea grazia e destrezza, è difatti una dampira (nata dalla violenza di un vampiro
su di una donna), e come tale ha ereditato i poteri ed i difetti dei vampiri soltanto in parte, mantenendo intatte
bellezza e fascino proprie di una donna. Il personaggio è di indubbio carisma e fargli compiere acrobazie mentre fende
l'aria con le sue due lame da braccio è semplice
e piacevole a vedersi. La giocabilità è di fatti il punto di forza di Bloodrayne dato che si presta bene a massacri tanto
indiscriminati e violenti quanto spettacolari potendo colpire con l'arma bianca e con le armi da fuoco. Inoltre, grazie a
due principali modalità di combattimento alternative, si possono vivere scontri avvincenti e spettacolari; una modalità
prevede il rallentamento del tempo e permette di evitare pallottole o colpire in modo preciso gli avversari (una sorta di
BulletTime), l'altra invece, detta furia assassina, da la possibilità a Rayne di esibirsi in una danza di morte che satura l'aria attorno di mortali fendenti e lame roteanti!
E' inoltre difficile trovarsi a non sapere dove andare dato un segnalatore che ci aiuta costantemente indicandoci la
direzione corretta. Le locazioni sono lugubri e sufficientemente varie e anche i nemici, seppur non moltissimi, ci daranno
qualche soddisfazione mentre tenteremo di smembrarli! Il gioco però non è
esente da difetti. Graficamente è un po' datato e
il principale problema riscontrabile è dato dalla compenetrazione dei
modelli e da qualche animazione poco convincente. Il
sonoro si attesta negli standard medi e fa il suo lavoro senza far però
gridare al miracolo. La trama scorre via liscia senza la pretesa di raccontarci una storia che resti nella nostra mente per
più del tempo passato in fronte al monitor.
Sicuramente una valido scelta per gli appassionati di avventure in terza
persona che hanno voglia di un po' di sangue fresco.

QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 3
CARISMA 4

69

COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

SILVER DISC VOLUME 185 E 186 E SILVER DVD VOLUME 15

Mese ricco, mi ci ficco. Ecco qual è il motto che mi viene in mente se penso ai CD e al DVD di questo mese. Tra i demo più interessanti, mi permetto di segnalarvi sia Painkiller che UT 2004, due titoli in grado di devastare letteralmente la redazione. E cosa dire di Shadowbane, che vi proponiamo in versione completa su Silver DVD?
Beh, buon divertimento...

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Painkiller

Questa volta, la battaglia tra Bene e Male si combatte in Purgatorio...

Devastare gli avversari non è mai stato così divertente...

Se siete dei fan degli sparatutto e vi siete annoiati di aspettare DooM 3 e Half-Life 2, il demo di Painkiller non potrà che farvi contenti. Il nuovo FPS targato DreamCatcher porterà sui vostri monitor un po' di sana violenza grazie a una confezione di pregio. Terminata l'installazione e lanciato il gioco, vi troverete nei panni del protagonista di questa avventura, il cui unico scopo è quello di sbaragliare una volta per tutte le armate del Male, decise a invadere il Paradiso. Il sistema di controllo sfrutta i soliti tasti W, A, S e D, con i quali potrete manovrare il nostro eroe: i pulsanti sinistro e destro del mouse, invece, permettono di attivare attacchi primari e secondari delle armi a vostra disposizione. Comincerete utilizzando un simpatico gingillo di morte, che può scagliare da una parte all'altra dello schermo gli avversari (tasto destro del mouse) o affettarli con gran spreco di sangue e frattaglie (tasto sinistro). Dopo pochi passi dall'inizio del livello, però, potrete raccogliere una pregevole balestra, che utilizza dei paletti come colpi ed è anche in grado di lanciare delle "bombe" contro gli avversari. Scopo del gioco, come già detto, è quello di eliminare tutto quello che si muove... a patto di avere un processore a 1,4 GHz, 256 MB RAM e una scheda grafica accelerata in grado di supportare le librerie DirectX 9.0b.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.painkillergame.com

Colin McRae Rally 04

Se derapate e fango non vi spaventano, avete trovato il gioco che fa per voi...

Imparare a utilizzare il freno a mano vi consentirà di non perdere troppa velocità nelle curve più impegnative...

Quella dedicata a Colin McRae è forse una delle serie più famose di tutti i tempi: a diversi anni di distanza dall'uscita del primo gioco della serie, arriva sui nostri monitor il quarto capitolo reperibile in versione dimostrativa all'interno dei nostri supporti ottici. Terminata l'installazione, avrete a disposizione tre "tappe" estrapolate da altrettanti rally della versione finale, che vi permetteranno di toccare con mano l'effettiva qualità di questo prodotto (recensito proprio su questo stesso numero da un Elvin veramente esaltato). Il sistema di controllo sfrutta le quattro frecce direzionali per governare il mezzo, mentre la barra spaziatrice è impiegata per azionare il freno a mano, indispensabile per non perdere troppa velocità nelle curve più impegnative. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 128 MB RAM e una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria on-board. Personalmente, vi consiglierei almeno un processore a 1,5 GHz, 512 MB di memoria, un bel volante e una scheda appartenente alla famiglia Audigy 2, in grado cioè di supportare i campionamenti a 24-bit.

GENERE: Simulatore di guida
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.codemasters.com

Shadowbane

TGM vi regala Shadowbane, interessantissimo MMORPG targato UbiSoft, con quindici giorni di abbonamento gratuito...

Sorpresi? Ma perché? TGM oramai vi ha abituato a queste cose... e continuerà su questa strada. Grazie a una partnership con UbiSoft siamo lieti di proporvi la versione completa di Shadowbane, con quindici giorni di abbonamento gratuito, che potrete trovare sul Silver DVD, nella cartella Demo\Shadowbane.
Terminata l'installazione, dovrete registrarvi presso il sito Ubi.com (è sufficiente premere il tasto Subscribe dall'interfaccia di gioco) e inserire il seguente codice: SET-853D-KVLA-JXJ0-LG5R. Come avviene in tutti i MMORPG, è necessario immettere il proprio numero di carta di credito (funzionano egregiamente anche le schede prepagate come PostePay o Calibra). Non abbiate timore, perché nonostante sia una procedura un filo "invasiva", non vi verrà addebitato alcunché e le informazioni viaggeranno su connessioni super protette e assolutamente sicure. Una volta scaduto il periodo omaggio, potrete scegliere se continuare a giocare, acquistando un "ticket" che vi darà nuovamente accesso ai server di gioco (i prezzi sono i seguenti: 1 mese € 12,99, 3 mesi € 34,99, 6 mesi € 64,99, 12 MEsi € 119,99).

Una bellissima spiritella dell´aria attaccata da due rozzi guerrieri: non fatevi ingannare dall'aspetto, è anche più pericolosa di loro!

GENERE: MMORPG
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.shadowbane.com

Un duello all´ultimo sangue in una landa innevata: l'ambientazione è sempre ben curata, anche nei luoghi più sperduti...

Ma spendiamo ora due parole sui contenuti di questo MMORPG, di cui trovate anche una succosa recensione in questo stesso numero: la prima cosa da fare appena entrati in gioco consiste nell'imparare a muoversi e a gestire i comandi della telecamera. Terminato il necessario ambientamento, passerete a una fase più o meno "ripetitiva" (ma necessaria) di sterminio di serpenti e animaletti vari, che vi porterà a una perfetta simbiosi con l´interfaccia utente. Così facendo, accumulerete anche il minimo di esperienza iniziale per affrontare le prime vere avventure proposte dai server di gioco: non stiamo parlando di cose facili...
A parte le zone dedicate ai giocatori alle prime armi, infatti, il Player VS Player è libero e dà la possibilità di accaparrarsi tutto l´inventario di mostri e avversari anche se sono stati uccisi da altri giocatori: sui server non è quindi raro trovare le figure dell'assassino e del ladro, che avranno un ruolo ben specifico all'interno del gioco. Il sistema di loot (accaparramento del bottino) è gestito davvero molto bene e non vi capiterà quasi mai di trovare lo stesso oggetto addosso a un mostro; in altre parole, la varietà delle armi e di artefatti più o meno preziosi che troverete addosso ai vari cadaveri vi spingerà a continuare a uccidere per la sete di arricchirvi. Progredendo nei vari livelli è possibile scegliere prima la classe del vostro personaggio, in seguito la professione: questa doppia scelta è condizionata dall'acquisto di particolari rune che si possono trovare uccidendo i diversi mostri. Una volta arrivati attorno al ventesimo livello, dovrete cercare una gilda alla quale associarvi (cercando di sceglierne una che rispecchi il vostro modo d'essere e di giocare)... Quello che vi abbiamo illustrato fino a questo punto è solo una piccola parte delle potenzialità di Shadowbane: se siete intenzionati a entrare in questo fantastico mondo grazie alla strepitosa occasione offerta da The Games Machine e magari trovare nuovi amici con cui fondare una gilda tutta vostra, visitate il sito www.shadowbane.it!

Mattia " Von Richtofen" Lehmann

Sotto a chi tocca, martellate per tutti!

Un minotauro in posa plastica, non certo per deliziare le sue schiere di fan.

Unreal Tournament 2004

Dopo più di un anno di attesa, lo sparatutto multiplayer targato Atari torna nuovamente sui nostri monitor!

In attesa di leggerne la recensione, che comparirà sul prossimo numero, questo mese avete la possibilità di toccare un titolo che pare proprio destinato a bissare il successo del suo illustre predecessore. Una volta terminata l'installazione, potrete decidere se prendere parte a una partita via Internet (o LAN), crearne una nuova (con il vostro PC che farà da server) o se dedicare qualche ora all'allenamento (opzione Instant Action). Il sistema di controllo del gioco sfrutta i soliti tasti W, A, S e D per gli spostamenti, mentre i pulsanti del mouse permettono di impiegare i due differenti tipi di attacco disponibili per ogni arma. Lo scopo di base del gioco, a prescindere dalla modalità per cui opterete, è quello di uccidere tutti gli avversari... se pensate che sia semplice, siete veramente fuori strada! A complicare/abbellire ulteriormente le cose ci si mettono i veicoli, di cui potrete servirvi in particolari mappe. Ce ne sono di tutti i tipi, a partire da quelli lenti e devastanti per arrivare a quelli di ricognizione, passando per un paio di mezzi volanti veramente superlativi per gli attacchi "mordi e fuggi" alle basi avversarie. Sì, avete letto bene, sto parlando proprio di basi! Nella modalità Assault, per esempio, il vostro fine ultimo sarà quello di mettere fuori uso il generatore avversario, cercando, allo stesso tempo, di impossessarvi degli avamposti presenti sulla mappa. Vi assicuro che è molto più intuitivo di come sembri... Per poter giocare con UT2004 avrete bisogno di un processore a 1 GHz, equipaggiato con 128 MB di RAM e con una scheda video che abbia almeno 32 MB di memoria.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.unrealtournament.com

I modelli poligonali dei giocatori lasciano veramente senza parole...

DesertRats vs Afrika Korps

Avete voglia di rivivere alcuni degli scontri che hanno caratterizzato la Seconda Guerra Mondiale? Continuate a leggere...

Desert Rats VS Africa Korps rientra nel genere degli strategici in tempo reale: la versione dimostrativa che trovate all'interno del Silver Disc volume 186 dà la possibilità di vestire i panni dei soldati tedeschi dell'Asse, impegnati a supportare l'esercito Italiano. Terminata l'installazione, vi troverete di fronte all'intuitiva schermata principale del gioco, che consente di dare vita a un partita in single player (modalità Scenario). Il sistema di controllo adottato dal titolo della Digital Jester ricalca i classici cliché del genere: tradotto in parole povere, ciò significa che potrete selezionare le vostre unità semplicemente cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse (è anche possibile disegnare il solito "rettangolo", che consente di selezionare più uomini con un singolo gesto). Per impartire degli ordini sarà sufficiente cliccare con il tasto destro in una qualsiasi zona della mappa e, a seconda dei casi, potrete osservare lo spostamento delle vostre truppe o qualche scontro a fuoco (il puntatore è "sensibile" e l'azione cambia a seconda del luogo su cui cliccate). Qualora doveste incontrare difficoltà a proseguire, vi basterà consultare il documento (in formato .pdf) che viene installato con il demo. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 128 MB RAM e di una scheda video dotata di almeno 16 MB di memoria.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.desertratsgame.com

Jack the Ripper

Il più famoso serial killer di tutti i tempi è tornato a colpire e, questa volta, si trova lontano da Londra...

Se vi è piaciuto l'ottimo film di J. Deep (intitolato From Hell) e volete mettervi alla ricerca del più famoso serial killer di tutti i tempi, il dimostrativo che troverete all'interno della cartella \Jack The Ripper fa proprio al caso vostro. Il gioco in questione rientra nella categoria delle avventure grafiche e vi metterà nei panni di un cronista che sta cercando di scoprire la verità su una misteriosa serie di omicidi. L'unico punto in comune tra i delitti è rappresentato dal modo crudele in cui vengono effettuati, dettaglio che riporta alla mente la metodologia utilizzata dal famoso Jack lo Squartatore in quel di Londra. Per muovervi nelle strade di New York, metropoli in cui è ambientata l'intera avventura, avrete bisogno del solo mouse: quest'ultimo controlla il punto di vista del protagonista tramite il semplice spostamento della periferica, e permette di interagire con l'ambiente che vi circonda con l'ausilio dei due tasti. Grazie al pulsante sinistro, potrete esaminare oggetti, avanzare in una determinata direzione e cose del genere (il puntatore cambia a seconda del tipo di azione che potrete compiere), mentre con la pressione del tasto destro attiverete la mappa. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, 64 MB RAM e una scheda grafica con 8 MB di memoria video.

GENERE: Avventura Grafica
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.adventurecompanygames.com

Armed & Dangerous

Mettete degli svitati all'interno della stessa stanza, regalate loro delle armi fuori di testa e condite il tutto con un po' di sana azione...

In Armed & Dangerous potrete mettere le mani su alcune armi veramente bizzarre!

Recensito su questo stesso numero, Armed & Dangerous rientra nella categoria degli action game con visuale in terza persona e telecamera posta alle spalle del protagonista. Nel dimostrativo che vi proponiamo potrete impersonare Roman, il protagonista del gioco, che dovrà semplicemente fare piazza pulita di tutto quanto si muove a video. A dire il vero, nelle missioni che affronterete vi verranno assegnati degli obiettivi, che però risultano veramente semplici da completare. Nel primo "mondo" dovrete raggiungere il pub (seguite semplicemente la strada principale) e, successivamente, piazzare due cariche esplosive su altrettanti cancelli. Il problema sarà rappresentato dalla massiccia presenza nemica, che potrete eliminare ricorrendo ai simpatici gingilli che il nostro amico porta con sé. Il sistema di controllo sfrutta i canonici W, A, S e D per lo spostamento del vostro alter ego, mentre con i tasti sinistro e destro del mouse potrete utilizzare, rispettivamente, le armi primarie (fucili, mitragliatori e compagnia bella) e secondarie (solitamente bombe e cosucce del genere). Per interagire con l'ambiente sarà sufficiente premere la lettera X (mantenetela premuta per depositare gli esplosivi sui cancelli), mentre per saltare dovrete ricorrere alla barra spaziatrice. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 128 MB RAM e di una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video..

GENERE: Action in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: armed.lucasarts.com

Vietcong - Fist Alpha

Imbracciate i fucili, scaldate i vostri modem e tuffatevi con il popolo di TGM nella giungla vietnamita...

In Armed & Dangerous potrete mettere le mani su alcune armi veramente fuori di testa!

A qualche mese di distanza dall'uscita della versione scatolata del prodotto, ecco che arriva il demo di Fist Alpha, prima espansione ufficiale dedicata a Vietcong. Il gioco rientra nella categoria degli sparatutto in prima persona e vi dà la possibilità di impersonare sia gli americani sia i vietnamiti. La versione che proponiamo è esclusivamente dedicata al multiplayer e può essere giocata via LAN o tramite Internet: il sistema di controllo è rimasto inalterato rispetto alla prima versione del gioco, il che significa che potrete manovrare il vostro soldato con W, A, S e D, mentre sarete in grado di sparare con il tasto sinistro del mouse. Per entrare in uno dei numerosi server, vi basterà selezionare il nome del "posto" che vi interessa con un semplice doppio click. L'unica cosa a cui dovrete prestare attenzione è il nome della mappa: con questa versione, infatti, sarete in grado di vedere anche i server dedicati al gioco completo... quindi controllate che la stanza che vi interessa stia utilizzando le mappe "stream" o "bridge"! I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, equipaggiato con 128 MB RAM (caldamente consigliati almeno 256 MB) e una scheda video dotata di 32 MB di memoria.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.vietcong-game.com/it

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

AVANT BROWSER 9.01.100

www.avantbrowser.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP, Internet Explorer 5.5 o superiore
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Assai apprezzato da molti dei frequentatori di TGM Ondine (e in particolare del forum dedicato ai programmi e ai giochi freeware), Avant Browser è un programma per la navigazione su Internet che, analogamente a tanti altri (come Neoplanet), si "appoggia" al motore di Internet Explorer per funzionare.
Oltre ad essere completamente gratuito, AB è disponibile anche in italiano, così da poter essere utilizzato da tutti.
Si tratta di un ottimo programma che non potete assolutamente non provare: ve ne innamorerete dopo pochi minuti di utilizzo! Tra le caratteristiche più interessanti di questo browser troviamo la navigazione via Tab, gli alias per i siti più visitati, il blocco di pop-up indesiderati, navigazione contemporanea in più finestre, skin e gestione di gruppi di link.

CROSSWORD COMPILER 6.1

www.crossword-compiler.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 10 utilizzi, limitazioni al programma
Registrazione: 39,90 €

■Un programma che è già diventato un must per il sottoscritto, il quale se non fosse per la non indifferente mole di lavoro di queste settimane si sarebbe già chiuso nello studio a scervellarsi per inventare qualche nuovo cruciverba da sottoporvi, magari online. Già, perché Crossword Compiler permette di realizzare proprio dei cruciverba: se il genere enigmistico non vi piace, allora lasciate perdere e passate oltre, ma se non disdegnate il passatempo in quanto tale, beh, perché non cimentarvi personalmente nella costruzione di un rompicapo? Il programma offre quanto di meglio si possa chiedere, sotto tutti i punti di vista.

HIDE FOLDERS XP 1.5

www.fspro.net
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni, limitazioni al programma
Registrazione: 24.95 $

■Avete bisogno di un programma poco ingombrante, discreto e che vi permetta in due clic due del mouse di nascondere delle cartelle del vostro disco fisso?
Beh, allora questo Hide Folders XP fa al caso vostro, semplice da usare come risulta immediatamente. Quella che trovate questo mese è la versione aggiornata di un programma uscito qualche tempo fa, ma compatibile solo con i sistemi Windows 9X.

NULLSOFT INSTALLER 2.0RC4

nsis.sourceforge.net
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Conoscete la Nullsoft? È la casa che sviluppa WinAMP che a tempo perso si "diletta" nella scrittura di altri programmi come questo Nullsoft Installer, NSIS per gli amici, un'utility open source per la realizzazione di pacchetti di installazione con i quali distribuire i propri lavori. Non so se ci avete mai fatto caso, ma la maggior parte dei programmi shareware che trovate in giro per la Rete (non soltanto sui Silver Disc) sono distribuiti in pacchetti realizzati con il NSIS, a dimostrazione della sua potenza ed efficacia.

TASKINFO 2003 5.0

www.iarsn.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 35 $

■Qual utile programma è mai questo, amici miei! Trattasi di piccola e semplice utility per il controllo dei processi attivi (ossia i programmi in esecuzione) di Windows. TaskInfo è in grado di mostrare dettagliate informazioni sul sistema, sui processi e i loro thread, ma non solo: consente anche di lanciare l'esecuzione di nuovi programmi, forzare la chiusura di quelli che si comportano in maniera anomala, modificare la priorità dei vari processi, svuotare la RAM, la cache dei file e la clipboard e forzare il riavvio del PC, tutte operazioni che all'utente "predefinito" non sono normalmente concesse.

AIDA32 3.90

www.aida32.hu
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware per uso non commerciale
Registrazione: nessuna

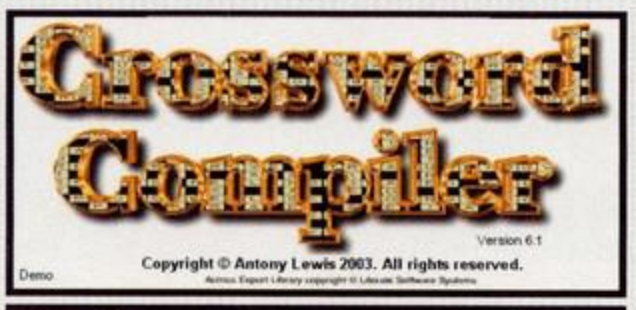
■Siete alla ricerca di un player video praticamente universale, in grado di riprodurre senza troppa fatica tutti gli innumerevoli formati presenti oggigiorno? BSplayer, giunto finalmente alla release 1.00 dopo tante beta, è il programma che fa per voi: piccolo, compatto, veloce da caricare, con un sacco di feature davvero accattivanti, tutto in italiano. Non ultimo, è completamente gratuito!
Il programma supporta i seguenti formati: avi / mpg / asf / wmv / wav / mp3 / ecc., con particolare attenzione ai DivX. La visualizzazione di un film richiede l'installazione dei giusti codec audio e video.

NEWS INTERCEPTOR 1.11 ITA

www.newsinterceptor.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware, limitazioni al programma
Registrazione: da 15 $ all'anno

■ News Interceptor è un utilissimo software che, una volta connessi alla Rete, vi per-

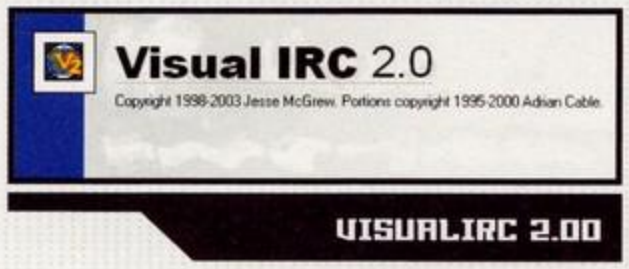
AVANT BROWSER 9.01.100



CROSSWORD COMPILER 6.1

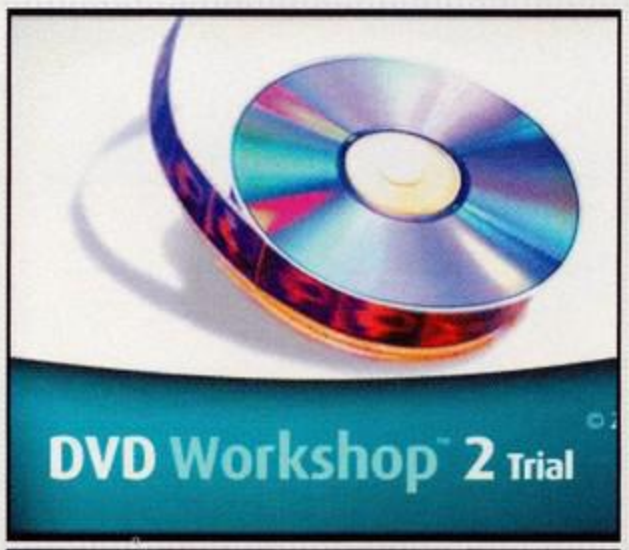
AIDA32 3.90

NEWS INTERCEPTOR 1.11



VISUALIRC 2.00

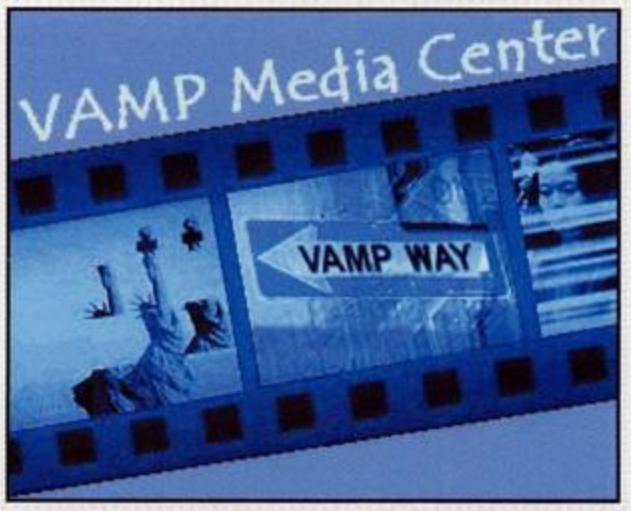
WINRAR 3.30 ITA



DVD WORKSHOP 2

EUDORA 6.0.3

PROTECTOR PLUS 2000



VAMP 3.70

metterà di tenere sotto controllo in maniera automatica i siti di news che visitate più di frequente. È possibile infatti selezionare i vostri siti preferiti tra le centinaia presenti nel suo database, e ricevere una notifica automatica ogni volta che quelli da voi scelti pubblicano degli aggiornamenti. I siti sono suddivisi in diverse categorie, che vanno dalle celebrità al cinema, dalla musica alle notizie finanziarie, dallo sport all'economia. Ehi: nella categoria videogiochi trovate anche TGM Online! Ciò significa che potrete sempre essere al corrente degli aggiornamenti pubblicati sul vostro sito preferito! Non è bellissimo tutto ciò?

VISUALIRC 2.00

www.visualirc.net
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Se vi siete stancati dell'aspetto scarno di mIRC (che trovate tutti i mesi sui DVD di TGM), ecco un altro client per chattare allegramente in Rete: offre un'interfaccia decisamente più accattivante e non gli manca proprio nulla per diventare uno dei vostri programmi preferiti!

WINMORPH 3.01

www.debugmode.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Questo programma permette di realizzare effetti di morphing e si distingue da altri presentati in passato per un paio di importanti caratteristiche: innanzitutto è completamente gratuito; secondariamente, si tratta di uno dei tool di questo tipo più apprezzati e utilizzati dai "professionisti" della grafica - tanto per darvi un'idea, gli effetti dei titoli di testa di DreamCatcher (il recente film con Morgan Freeman tratto dal romanzo di Stephen King) sono stati realizzati proprio con WinMorph! Per ogni dubbio o perplessità sull'utilizzo del programma (non facilissimo, invero) consiglio la lettura dell'ottima guida fornita a corredo, in formato .pdf.

WINRAR 3.30 ITA

www.rarlab.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29.00 $

■Ecco la nuova release di WinRAR, degno rappresentante del mondo delle utility dedicate alla compressione. Ve lo proponiamo per tre buoni motivi: perché WinZIP (che trovate nella sezione DVD Essentials) non gestisce gli archivi in formato .RAR, perché questa versione è completamente in italiano (un plus sempre apprezzato da molti di voi) e infine perché l'algoritmo di compressione dei file RAR è stato modificato nelle ultime release. A questo proposito, può capitare di imbattersi in qualche file scaricato dalla Rete che, a meno di possedere quest'ultima versione, non viene letto correttamente o non viene addirittura riconosciuto.

BABYLON 4.0.5

Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 49.50 $ (tasse al 20% escluse)

■L'inglese, soprattutto in Rete, è la lingua più diffusa e non conoscerla costituisce spesso la differenza tra chi può e chi non può accedere a molte delle informazioni presenti su Internet.
Arrivato alla versione 4.0.5, Babylon è ben più di un "semplice" traduttore istantaneo: in questo Silver Disk troverete infatti la release comprensiva di dizionario italiano inglese e viceversa, più alcuni dizionari ufficiali come quello della Britannica, le abbreviazioni in Informatica e gli acronimi della lingua inglese.

DVD WORKSHOP 2

www.ulead.com/dws
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 495.00 $

■Questo nuovo programma di Ulead è l'ideale per chi desidera realizzare DVD, VideoCD e SVCD contenenti filmati e immagini, con menu interattivi dai quali richiamare i vari "capitoli" da inserire nel disco, esattamente come succede per i prodotti che si trovano normalmente in commercio. L'ideale per organizzare in maniera elegante e "professionale" foto delle vacanze, filmati di feste ed eventi importanti, ecc.

EUDORA 6.0.3

Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware, limitazioni al programma
Registrazione: versione "sponsored" (con pubblicità) o a pagamento, 49.95 $

■Eudora è uno dei più famosi e probabilmente meglio riusciti client di posta elettronica; oltre al programma vero e proprio in lingua inglese, nella directory del DVD trovate anche il gigantesco manuale utente da (gulp!) 468 pagine in formato .pdf.

PROTECTOR PLUS 2000

www.protectorplus.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29.95 $

■Che bello, un antivirus, ma non uno qualsiasi, nossignori!
Questo Protector Plus, che da parecchio tempo è entrato nelle grazie del disco fisso del Gaburri, si caratterizza per un'interfaccia utente a tratti elementare e poco articolata, dietro la quale si nasconde tuttavia un programma in grado di proteggervi da qualsivoglia agente patogeno, grazie a un monitor in tempo reale che controlla ogni singolo file e a un modulo che passa al setaccio gli allegati di posta elettronica, cancellandoli prima ancora che vengano scaricati sul computer.

VAMP 3.70

www.imvamp.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP/Linux
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■VAMP è una suite multimediale che offre un sacco di funzioni in un unico pacchetto, alcune delle quali non presenti in programmi analoghi: ascolto di brani in formato MP3, organizzazione di immagini e file multimediali in playlist ordinate, riproduzione di filmati, creazione di salvaschermi e album fotografici, condivisione di immagini su Internet, realizzazione di wallpaper personalizzati, composizione di e-card da inviare a fidanzate e amici, un tool per la creazione di calendari e persino un editor di videoclip con il quale realizzare dei veri e propri (per quanto semplici) filmati!

NATURAL SELECTION

Gioco: Half Life
Versione: 3.0

Per tutti coloro che da mesi vivono dietro le saracinesche del negozio di fiducia in attesa di quell'Half-Life 2 che tarda ad arrivare, ecco

l'ennesima sorpresa: quelli del team di Natural Selection fanno tris e rilasciano l'ennesima beta release pubblica che mostra ancora una volta le potenzialità di un motore dinamico come quello di Half Life. Questa nuova edizione ci conduce attraverso sei nuovi scenari completamente costruiti da zero e sempre più dettagliati, ove poter affrontare gli avversari in diverse modalità di gioco e con le tattiche più disparate. A coloro che non hanno mai giocato questo MOD, basti sapere che si tratta di uno dei più conosciuti della Rete proprio per il modo in cui si sviluppa, dato che offre sezioni strategiche intervallate da azioni in prima persona degne del miglior Counter-Strike di turno. Sei nuove mappe, una nuova modalità di gioco, una grafica ancora più accattivante (tra i MOD di Half-Life Natural Selection è sempre stato uno tra i più all'avanguardia in ambito grafico) e la totale integrazione con Steam e i server WON fanno di questo MOD un bocconcino davvero appetitoso che tutti i netgamer!

HEAT OF BATTLE

Gioco: Call of Duty
Versione: Beta 1.1

Quanti di voi giocando in Rete si sono mai trovati davanti alla sensazione che il videogame sarebbe stato più godibile se avesse avuto le feature di un gioco analogo? A noi è capitato parecchie volte e, per fortuna, ci sono anche degli sviluppatori di MOD che se ne accorgono. In questo caso, il team di sviluppo di questo fantastico Heat For Battle ha pensato bene di giocare a uno dei MOD di Half Life più famosi e adorati della rete, tale Day Of Defeat, e di prenderne le maggiori peculiarità per impostare un prodotto tutto nuovo sulla base del motore dell'ormai famosissimo Call Of Duty. Nasce Heat For Battle, che con la sua modalità teamplay coinvolgerà i giocatori di tutto il mondo in azioni di guerriglia così realistiche che quando spegnerete il PC andrete a scavare le trincee attorno alla vostra stanza! Della grafica e del motore che muove il tutto non c'è molto da dire, visto che ormai Call Of Duty è conosciutissimo in tal senso. Di feature aggiuntive, invece, ce ne sono parecchie e di molto varie,

dall'inserimento della voice in game (potrete comunicare via voce con i vostri compagni di squadra) alle limitazioni di classe (adesso potrete avere soltanto un numero massimo di cecchini per ogni team: questa vale per ogni classe di soldato). Sono inoltre disponibili nuove armi con diverse modalità di fuoco e rinnovate animazioni per i vari punti in cui il vostro corpo potrà subire danni.

JUPITER EFFECT INFLUX

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 1.1

Un progetto decisamente ambizioso, quello dietro a Jupiter Effect Influx: presentato a membri della stampa specializzata e a scagnozzi della Epic stessa all'inizio del 2003, si tratta di una Modification per UT 2003 che prende spunto a livello concettuale da un vecchio coin-op della Sega chiamato Virtual On. Due robot enormi che si scontrano in un'arena per suonarsele di santa ragione

fanno certamente parte di un plot abusato, ma le cui sorti possono drasticamente risollevarsi se all'intero pacchetto viene dato l'aspetto ella mitica serie di Macross, in Italia conosciuta come Robotech. MOD veramente interessante, che potrebbe riscuotere un certo successo tra gli amanti dei duel di UT 2003: alcune voci, infatti, dicono che il team di sviluppo non sia rimasto fermo e abbia sviluppato una versione di prossima uscita...

GTR 2002 (X SPEC)

Gioco: F1 Challenge 99-02
Versione: 1.0

I Simbin ne sanno una più del diavolo: se vi state chiedendo il perché, il motivo è presto spiegato. Da poche settimane è disponibile online anche la versione per F1 Challenge di quel piccolo capolavoro rispondente al nome di GTR 2002 MOD, ora rieditato per essere adattato all'ultimo simulatore di guida ufficiale di casa Electronic Arts. Non si tratta di un MOD che rivoluziona quanto già visto nella prima versione per F1 2002: F1 Challenge aggiunge infatti parecchie cosucce interessanti. Se non avete avuto occasione di comprare il gioco originale, ecco un motivo solido come i muretti del circuito Gilles Villeneuve in Canada.

INFILTRATION

Gioco: Unreal Tournament
Versione: 2.9

Che botta, gente: dopo un periodo di relativa calma sul fronte delle modification per Unreal Tournament, i Sentry Studios se ne escono con un pacco da oltre quattrocento Mega che cercherà di affermarsi nel panorama delle modification

multiplayer dedicate al modern warfare teamplay. Quindici mappe, una santabarbara pazzesca comprendente qualsiasi genere di armi convenzionali, forze dei corpi d'Elite provenienti da tutto il mondo e un'attenzione al realismo incredibile caratterizzano un gameplay che potrebbe fare la differenza. Emergere non sarà facile, ma la bellezza e perfezione di questo pack sono assolutamente fuori discussione...

WORMS HALF-LIFE

Gioco: Half Life
Versione: Beta 2.0

Sto scavando nella mia cortissima memoria per capire se avevo già pubblicato questo MOD in versione DVD qualche tempo addietro: in ogni caso, credo proprio non sarà questo a impedirmi di segnalarvi l'uscita della beta 2.0 di questo simpatico MOD, il quale riproduce attraverso il motore di Half-Life il classico gioco realizzato dal Team 17 recentemente trasposto in versione 3D con ottimi riscontri di pubblico. Se adorate i vermi e volete testare un nuovo concetto di linea di fuoco, non vi resta che scaricarlo e ghignare come pazzi alla vista delle nuove innovazioni introdotte nella beta 2.0!

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

a soli euro 5,90

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD

Microforum®
il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

CRAFTMAN TRUCKSERIES BY PROJECT WILDFIRE

Gioco: Nascar Racing Season 2003
Versione: 1.0

■Esistono categorie di gara in cui gli americani sono capaci di far correre qualsiasi cosa abbia quattro ruote e un motore: i camion non

fanno assolutamente eccezione, ed è questo il motivo per cui siamo qui a presentarvi l'ultima versione di uno dei MOD più belli mai realizzati dai Project Wildfire, gli stessi ragazzi dietro al fenomenale Trans Am MOD che utilizzano i competitori del CT Star 3. Come al solito, la base è rappresentata dall'ottimo Nascar Racing Season 2003, di cui sono già disponibili una miriade di add-on in termini di circuiti e campionati. Se non volete più vedere la strada da dentro una vettura, ma ben comodi da sopra il cofano di un truck americano, questo è il pack che fa per voi!

INVASION

Gioco: Half Life
Versione: 1.1

■Invasion è un MOD single player di altissima qualità per H-L che vi farà ritornare un'altra volta a Black Mesa: tensione a mille, grafica di ottimo livello e soprattutto uno storyboard di tutto rispetto fanno di Invasion uno di quei

prodotti in grado di far rimpiangere tranquillamente molti titoli commerciali prodotti con l'engine di Half-Life (ufficiali e non).
Il motivo del mio imbruttimento è che lo allego solo ora nel nostro DVD e CD, anche se il rilascio è avvenuto parecchi mesi fa: che altro dire? Cospargo il capo di cenere e mi prostro ai vostri piedi implorando perdono. Per sdebitarmi, ho inserito la patch 1.1 del MOD direttamente sul DVD, giusto per fixare qualche baco di progettazione che potrebbe darvi fastidio...

EX MOD

Gioco: Homeworld 2
Versione: 1.0

■Non accade di rado che qualche volenteroso appassionato della saga dei Relic decida di mettere mano al codice originale del gioco per farci qualche regaluccio come questo Ex MOD: si tratta di una modification nata con l'intento di rendere disponibile anche l'utilizzo per le partite multigiocatore della razza degli antichi progenitori. Una graditissima aggiunta agli scontri in multiplayer che potrebbe pepare decisamente qualche partita in LAN: sono stati realizzati nuovi caccia e navi di medie e grandi dimensioni che molti giocatori non potranno fare a meno di scoprire. Oltre a questo, sono state apportate numerose modifiche al gameplay legate all'efficacia in combattimento di alcune navi, modi-

ficando i valori di danno e protezione rispetto alla versione originale. Se avete qualche amico patito come voi per i duelli spaziali firmati Sierra, L'Ex Mod è senza dubbio un'ottima soluzione.

EXTREME REALISM MOD

Gioco: Day of Defeat
Versione: 1.1

■Siamo d'accordo, Day of Defeat non è certo un gioco che potremmo definire bello da vedere, ma perlomeno è senza ombra di dubbio tosto da giocare: per tutti coloro tra voi che proprio non sopportano più di vedere le stesse solite brutte texture, è stato rilasciato uno stupendo pack chiamato Extreme Realism Mod. Si tratta di una total conversion grafica in grado di rivoltare come un calzino il codice grafico della versione originale di DOD, rendendolo un vero spettacolo per gli occhi. Dopo averlo installato, non crederete alle vostre meningi notando l'incredibile cura riposta nei particolari dei modelli di personaggi, delle armi e delle ambientazioni. Insomma uno dei classici capolavori d'attenzione al dettaglio in grado di far guadagnare parecchi punti anche a un engine ormai alla soglia della pensione come DOD.
Provatelo e fateci sapere!

WRC MOD

Gioco: Colin McRae Rally 3
Versione: 1.0

■Proprio carino questo nuovo MOD per Colin Mc Rae Rally 3: si tratta di un piacevole add-on che sostituisce buona parte delle vetture ufficiali del gioco con una lista di vetture completamente rinnovate come Focus 2003, Focus RS 2002, Focus 2001, Lancer 2003, Lancer 2002, Impreza 2003, Impreza 2002, Xara 2003, Xara 2002. Oltre a questo, sono stati aggiornati i nomi dei piloti e delle scuderie per la stagione 2003-2004: veramente bello da vedere e soprattutto apprezzabile per chi ha la mania di personalizzare il proprio gioco di rally preferito!

PES 3 SUPERPATCH V. 2.0 ITA

Gioco: Pro Evolution Soccer 3
Versione: 2.0

■Nel mega pack che Federico "Leo" Leonardo ha preparato per voi nel DVD di questo mese trovate la superpatch italiana per PES 3 giunta alla versione 2.0: un autentico capolavoro di attenzione al dettaglio, con aggiornamenti continui (al momento in cui scriviamo siamo giunti alla fine di febbraio 2004) di tutte le diciotto squadre del campionato italiano. Oltre a questo splendido pezzo forte, abbiamo anche una strepitosa collezione di kit completi per

un sacco di squadre nazionali sia attuali che storiche (come l'Olanda del 1988), ma anche squadre di club straniere, rifacimenti completi di stadi, palloni, scarpini (!) e ovviamente rose aggiornatissime all'ultimo telegiornale sportivo!

bryo

N. 4

DAGLI AUTORI DI SETTLERS 2 E LA SERIE CULTURES

NORTHLAND

IN TUTTE LE EDICOLE E NEGOZI

Solo €19,50

Prezzo consigliato al pubblico

Un'avventura giocata come uno strategico

Singleplayer e multiplayer online!

Editor di mappe incluso

bryo

www.bryo.it

87% - PC Action Gold Award

Consigliato da Multiplayer.it

86% - PC Extreme Silver Award

PC CD ROM

VAMPIRE THE MASQUERADE - REDEMPTION

gioco allagato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it

SVILUPPATORE
Nihilistic Software

PUBLISHER
Activision

MULTIPLAYER
Internet

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

SITO
games.activision.com/games/vampire

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM!

Eccolo, finalmente: il gioco più richiesto sul forum "Gioco Allegato" è entrato nella nostra confezione di cellophane. E ve lo proponiamo dunque con grande soddisfazione!

Vampire The Masquerade – Redemption è un gioco di ruolo improntato all'esplorazione e al massacro dei nemici, e ci mette nei panni di un cavaliere medievale, Christof Romuald che, ferito durante un battaglia, viene ricoverato e curato nel monastero di Praga. Lì conoscerà la bella suora Anezka, e i due cominceranno in segreto ad amarsi. Praga tuttavia non è esattamente la meta turistica che tutti ci immaginiamo, in quanto di notte è assediata dai mostri più ributtanti. È così che, nel tentativo di liberare la città dalle forze demoniache che la opprimono, Christof comincerà un viaggio nello spazio e nel tempo che lo porterà a concludere le sue avventure solo ai nostri giorni, all'alba del terzo millennio.

Il tempo passa, ma anche ai nostri giorni i non-morti non hanno rinunciato alle loro tradizioni per quanto riguarda l'arredamento.

IL MANUALE IN ITALIANO SI TROVA SUL CD 1 (INSTALL DISC) DEL GIOCO.

▲ Un'allegra compagnia di mostri si sta avventando sui nostri beniamini...

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito http://giocoallegato.tgmonline.it, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it.** Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it.** Usate quella giusta.

◀ Ognuno in Vampire combatte come può. Con la magia o, perché no, con un rutilante mitragliatore!

HARDWARE

Per uccidere i mostri occorre un processore a 233 MHz (meglio 400), 64 MB di RAM (meglio 128), 800 MB di spazio libero su disco fisso, scheda grafica 3D con almeno 8 MB di RAM (meglio 16), e compatibile con librerie DirectX 7; Windows 95, 98, ME o 2000. Nota: la compatibilità con Windows XP non è garantita dal produttore, in quanto il gioco è precedente a questo sistema operativo. Noi, tuttavia, non abbiamo riscontrato problemi di compatibilità con questo sistema operativo.

▲ Christof sta per affrontare un enorme mostrone. Ma con quella grossa mazza avrà facilmente ragione di lui.

▲ Una bella visuale di Christof "ai giorni nostri". Dura la vita degli immortali, eh?

▲ Nell'inventario non abbiamo né il dentifricio, né una caramellina per l'alito. Siamo spacciati.

INSTALLAZIONE

I CD di Vampire sono due. Il primo, chiamato INSTALL DISC, serve solo durante l'installazione. Per giocare, però, sarà necessario tenere inserito nel lettore il PLAY DISC. Assicuratevi dunque di disporre di entrambi, e in caso contrario rivolgetevi pure al nostro servizio di sostituzione CD (il box è nella prima pagina di questo articolo). Per avviare l'installazione, comunque, basta inserire il CD 1 nel lettore e attendere che la procedura parta automaticamente. In caso contrario, basterà lanciare manualmente il programma XPLOSIV.EXE, contenuto nella directory principale del CD. Si noti che in questo disco è presente anche il manuale completo del gioco, in ben quattro lingue. Per leggere quello in italiano occorre avere installato Adobe Acrobat Reader e caricare il file Manualita.pdf. In ogni caso, appena lanciata l'installazione, scegliamo l'icona con la bandiera italiana e apparirà l'avviso che segue:

Questo box di avvertenze è stato originariamente inserito da Activision per "tutelarsi" da eventuali incompatibilità con Windows XP, sistema operativo uscito in tempi successivi al gioco. Noi abbiamo testato Vampire anche su questo sistema, e non abbiamo rilevato grossi problemi. Tenete però presente che le soluzioni suggerite da questa finestra erano valide solo per la collana Xplosiv disponibile nei negozi: noi non possiamo offrire agli utenti di XP la sostituzione del prodotto in caso di malfunzionamenti, ma solo consigliare a chi si trovasse in difficoltà di leggere il box /TGM/SUPPORT e fare come lì descritto.

A ogni modo, per proseguire l'installazione basta cliccare sul pulsante Continua, in basso a sinistra. Il procedimento continuerà in modo del tutto analogo a quello di qualsiasi altro videogioco, e ci verrà chiesto che tipo di installazione effettuare (minima, media, completa – si parte da 720 MB e si arriva a oltre un GB) e soprattutto dove copiare i file del gioco. Noi consigliamo vivamente di mantenere invariato il percorso originale, che è "C:\Programmi\Vampire The Masquerade – Redemption", perché nel caso dovessero sorgere

▲ Con le moderne schede grafiche, possiamo salire tranquillamente con la risoluzione.

IL PRIMO CD, INSTALL DISC, SERVE NELL'INSTALLAZIONE. PER GIOCARE, PERÒ, SARÀ NECESSARIO TENERE INSERITO IL PLAY DISC

VAMPIRE ONLINE: LE TGM CHRONICLES

Vampire è senza dubbio un titolo molto particolare, caratterizzato da una solida atmosfera nel gioco in singolo ma anche da un interessante sistema multiplayer: per questo motivo, all'interno della FragZone di questo mese troverete tutte le informazioni che vi servono per partecipare a un

evento realizzato in collaborazione con un gruppo di appassionati esperti nel particolare sistema multigiocatore di Vampire. Le TGM Chronicles non sono una competizione, ma nascono con l'intento di introdurre i novizi a un modo tutto nuovo di giocare di ruolo online. Grazie a un narratore che vi accompagnerà nelle profondità dei misteri della cultura vampiresca potrete assaporare un'avventura di incredibile spessore assieme a due compagni, alla ricerca di mostri, tesori, o più semplicemente, di un'esperienza che mai avete vissuto nella vostra carriera di videogiocatori... Per maggiori informazioni schizzate immediatamente nella FragZone cartacea di questo numero, oppure nella FragZone di TGM Online!
E non dimenticatevi dell'aglio...

VAMPIRE THE MASQUERADE – REDEMPTION È UN GIOCO DI RUOLO IMPRONTATO ALL'ESPLORAZIONE E AL MASSACRO DEI NEMICI

▲ **Ricordiamoci di avviare i sottotitoli (e installare la patch), perché è l'unico modo per vedere qualcosa in Italiano.**

▲ **Attraversare i ponti a volte è problematico, soprattutto se i mostri cercano in tutti i modi di mangiarci.**

delle difficoltà, sarà più semplice risolverle. Ovviamente, se sul disco C non c'è abbastanza spazio, possiamo sempre usare un'altra collocazione, ma, in ogni caso, segnatevi il percorso esatto da qualche parte.

AGGIORNAMENTO E TRADUZIONE

La versione fornita in allegato con TGM corrisponde a quella della serie Xplosiv, che ha testi, dialoghi e menu interamente in Inglese. Per far sì che Vampire parli Italiano, ci sono due piccoli passi da compiere. Bisogna estrarre i CD del gioco e inserire il Silver Disc (o il DVD) con la cartella \Gioco Allegato, quindi lanciare la patch Traduzioneufficiale.exe, contenuta nella sotto-cartella \varie. Ecco che il percorso di installazione del gioco ci tornerà immediatamente utile, visto che dovremo specificarlo nella casellina in basso della finestra di installazione di questa patch. Inseriamolo, premiamo Installa e, se dovesse comparire la domanda "Sovrascrivere i file esistenti?" rispondiamo tranquillamente "Sì, tutti". A questo punto, potremo reinserire il CD 2 del gioco, lanciare Vampire, andare nelle opzioni e abilitare i sottotitoli, unica componente del gioco che sarà in Italiano. Le voci dei personaggi, purtroppo, resteranno in Inglese, ma non c'è davvero niente da fare in proposito. C'è di buono che la versione fornita con TGM è già la più aggiornata, la V1.1, tuttavia se dovessero manifestarsi problemi di funzionamento abbiamo inserito in \gioco allegato anche la patch ufficiale 1.1. Per precauzione, vi conviene installarla immediatamente dopo il gioco.

SUL SILVER DISC/DVD

Come sempre ecco una veloce descrizione del materiale che possiamo trovare sui nostri simpatici supporti argentei. Nella cartella \Gioco Allegato troviamo:

- La **patch ufficiale v1.1,** che almeno il linea teorica non dovrebbe servire a nulla, visto che la versione da noi elargita è già aggiornata. Tuttavia la mettiamo per sicurezza. Senza la versione 1.1, infatti, è impossibile giocare in multiplayer.

- Le **mappe aggiuntive** Castle von Wittgenstein, Galaghar, HrothyoggsTower e HrothyoggsTowerDPV, per un totale di 55 MB. Ogni mappa è accompagnata da un file di istruzioni che ne spiega l'installazione. In ogni caso, consigliamo il loro uso solo agli utenti più esperti. Si trovano tutte nella cartella \mappe e sono in formato autoestraente.

- Qualche **skin** per il nostro personaggio, che fa sempre molto trendy. Anche qui, ci sono i readme da leggere per l'installazione e si consiglia il loro uso solo agli esperti. Si trovano nella cartella \skin e sono in formato autoestraente.

C'è poi l'intera cartella **\varie** che contiene anche dei file di primaria importanza.

- **Accountcreator.exe** è un programma che consente di creare dei nuovi profili per il multiplayer di Vampire. Purtroppo la rete originale cui si appoggiava questo gioco ai tempi della sua release è cambiata, e l'unico modo per creare nuovi account è usare questo programma (ve ne accorgerete perché al tentativo di creare un account Vampire andrà in crash). Installatelo e, per lanciarlo, avviatelo direttamente con le Risorse del Computer: si trova nella cartella C:\Programmi\Common Files\Flipside\Account Wizard. Purtroppo non crea scorciatoie nel menu avvio di Windows.

- **Nodsdk11.exe** è l'SDK (un insieme di tool) che consente di personalizzare il gioco, creando nuove mappe, nuove skin e cose del genere. Un programma riservato ai modder che consigliamo di installare solo a chi ne capisce veramente. Noi non forniamo alcun tipo di assistenza tecnica sul medesimo.

- **Vampiretraduzufficiale.exe** è un file che contiene le traduzioni dei sottotitoli. In questo modo sarà possibile giocare almeno con i testi a video in Italiano. Per installare la traduzione basta lanciare il programma e scegliere, nella casellina al centro, il percorso di installazione di Vampire (praticamente, la cartella in cui abbiamo installato il gioco). Una volta raggiunto il percorso con il tasto sfoglia, che normalmente è C:\Programmi\Vampire The Masquerade – Redemption, basta cliccare su Installa per proseguire. Alla domanda "sovrascrivere i file già esistenti?" bisogna rispondere sempre sì, o "sì tutti". Alla fine del procedimento, i sottotitoli saranno tutti in Italiano.

- Il mod **WoDModBeta_102.exe**, alias **World of Darkness**, che aggiunge diverse cose allo scopo di rendere l'atmosfera del gioco molto più simile a quella del GDR originale Vampire: The Masquerade. Il mod comprende anche un Cypt Manager che consente di superare i problemi di incompatibilità che si generano quando più mod vengono installati. Consigliamo l'installazione di questa modifica solo agli utenti esperti e, in ogni caso, leggete attentamente la documentazione allegata (in Inglese). Anche qui, niente assistenza da parte nostra: uomo avvisato... Occhio perché dopo l'installazione, usando Vampire nelle nuove modalità, i salvataggi in single player potrebbero smettere di funzionare!

- I fix **mercuriofix.exe** e **vaclavfix.exe**, che aggiustano due bug riscontrati in alcune sezioni del gioco. Anche qui, leggete attentamente i file readme prima dell'installazione.

SCOPO DEL GIOCO E MANUALE

Purtroppo lo spazio è tiranno e non possiamo dilungarci oltre. Ricordatevi però le piccole note che seguono:

1. Il manuale del gioco si trova sul CD1 di Vampire, è in formato PDF e serve Acrobat Reader per leggerlo. Tale programma è distribuito anch'esso sul CD1 di Vampire.
2. Vampire si pilota interamente con il mouse. Tutte le spiegazioni relative all'interfaccia e alle scorciatoie da tastiera si trovano sul manuale.
3. Per giocare in multiplayer occorre installare e usare il programma accountcreator.exe, contenuto nei Silver Disc/DVD, nella cartella \gioco allegato\varie. Questo passaggio è FONDAMENTALE (leggete il box "Sul Silver Disc/DVD"), o non sarà proprio possibile attivare un nuovo account da usare nel gioco. Nella FragZone di TGM Online stiamo organizzando tutto l'occorrente per giocare online, in collaborazione con il sito Vampire Italia. Proprio lì (http://vampire.multiplayer.it) potrete trovare altre informazioni sul gioco online.

Buon divertimento vampiresco a tutti!

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse online: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo e-mail **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali e-mail inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Tenete presente che Activision consiglia sempre di impostare il desktop a 800x600 punti, 32 bit di colore prima di lanciare il gioco, e di installare le versioni più recenti dei driver per la propria scheda video e per la scheda audio, prima di proseguire. Inoltre, alla pagina internet **http://snipurl.com/4wm2** potete trovare un elenco completo di tutti i problemi finora riscontrati col gioco: lo spazio è tiranno e noi non possiamo certo pubblicarli tutti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc).

- Durante l'installazione rilevo questo errore al 99%: _ins5576.mp.exe.
Per risolvere il problema occorre innanzitutto installare il gioco nella sua directory di default (quindi: rimuovete i file esistenti se lo avete messo da un'altra parte). Copiate i file contenuti nella cartella \setup del CD1 da qualche parte sul disco fisso. Scaricate il file setup.zip da www.tgmonline.it/tgmfiles/bovas/allegato/181vampire/setup.zip, quindi prendete il file setup.ins al suo interno, e mettetelo al posto del setup.ins originale. A questo punto, lanciate dal vostro disco fisso l'installazione del gioco, avviando setup.exe. Soprassedete su qualsiasi messaggio di errore che doveste ricevere, e alla fine il gioco dovrebbe essere installato correttamente. Prima di avviare il gioco, tuttavia, occorre fare un ultimo passaggio: importare a mano le chiavi di registro di Vampire. Tranquilli, è un'operazione semplicissima. Per cominciare, scaricate il file vtmreg.zip da www.tgmonline.it/tgmfiles/bovas/allegato/181vampire/vtmreg.zip, ed estraete vampire.reg. Cliccate due volte su vampire.reg e rispondete sì alla domanda di Windows. A questo punto, installate la patch 1.1 contenuta sul Silver Disc/DVD.

- Durante l'installazione ricevo altri errori, e non riesco a completarla.
Assicuratevi che il vostro sistema operativo acceda ai CD con driver a 32 bit (lo vedete nel pannello di controllo, sistema, prestazioni), azzerate la cache del lettore CD-ROM, attivate il DMA e assicuratevi che il computer possa leggere le tracce audio dal lettore che avete usato per il gioco. Se non dovesse bastare, disabilitate l'autoplay. Questo torna utile soprattutto se avete dei problemi passando dal primo al secondo CD. Se l'installazione dovesse terminare al 99%, con un codice Move Data Process -112, procedete in questo modo:
1. alla comparsa dell'errore, resettate il computer
2. posizionatevi con Gestione Risorse sulla cartella di installazione del gioco (normalmente C:\Programmi\Vampire the masquerade – Redemption), cliccate col tasto destro del mouse su vampire.exe e scegliete "crea collegamento".
3. spostate il collegamento che avete appena creato, trascinandolo col tasto sinistro del mouse sul desktop. Potete usare quel collegamento per avviare normalmente il gioco.
Se volete ritentare un'installazione fallita a metà, ricordatevi sempre di cancellare il contenuto della cartella \Windows\Temp per mezzo di Gestione Risorse. Inoltre, nella cartella \Windows dovrebbe esserci un file di testo chiamato semplicemente "Vampire": cancellatelo, o inserendo il CD apparirà solo l'opzione per giocare a Vampire, invece di quella per installarlo.

- Ho problemi con Windows XP
Installate la patch 1.1, andate con Gestione Risorse al percorso di installazione del gioco, e cliccate col tasto destro del mouse sull'icona dell'eseguibile Vampire.exe. Scegliete Proprietà e poi Compatibilità, quindi scegliete "Windows 98". Nel caso i problemi persistessero, vi consigliamo di creare una seconda partizione sul disco fisso, dove installare una versione precedente di Windows, più compatibile col gioco.

- Ho problemi di grafica. Non vedo la nebbia, ma solo delle ombre grigie, blu o di un colore qualsiasi.
È molto probabile che la vostra scheda grafica non sia supportata dal gioco. In questo caso c'è poco da fare, e occorre cambiarla con una compatibile. Tuttavia, prima di disperare provate a scaricare i driver più recenti dal sito del produttore, e ad attivare la "tabella di emulazione della nebbia" nelle opzioni avanzate della vostra scheda video. Questa opzione di solito si trova nascosta da qualche parte fra i pannelli legati al Direct3D, e cambia a seconda del sistema operativo e del produttore. È anche possibile eliminare del tutto la nebbia dal gioco. Per farlo occorre cliccare col tasto destro del mouse sulla scorciatoia usata per avviare il gioco (sul desktop o nel menu avvio), e modificare la stringa che appare nella casellina "Destinazione", aggiungendo uno spazio e -nofog. Più o meno, il contenuto finale della destinazione dovrà essere una cosa del tipo: "C:\Programmi\Vampire The Masquerade - Redemption\Vampire.exe" -nofog

- Il gioco va in crash, esce al desktop, smette improvvisamente di caricare, insomma, proprio non funziona (Vampire caused an Invalid page fault in module WONDLL.DLL o DDSIS32.DLL, Kernel32, Wrong Raster DLL Version, ecc).
Le possibilità sono diverse, e dipendono molto probabilmente dall'incompatibilità di qualche componente del sistema. Ci sono diversi passi da effettuare per limitare l'insorgere di questo genere di errori.
Provate a:
1. controllare che il sistema raggiunga le specifiche minime richieste.
2. installare i driver più recenti per il vostro sistema. Il che vuol dire per la scheda madre, per la scheda video, per la scheda audio e anche le ultime DirectX.
3. installate la versione 1.1 del gioco. La patch si trova sul Silver Disc/DVD
4. cambiate la risoluzione standard del desktop, portandola a 800x600 a milioni di colori (32 bit). Se non dovesse servire, provate anche la 640x480.
5. chiudete TUTTE le applicazioni che funzionano in background. In particolare, disabilitate gli antivirus e, se potete, firewall o altri strumenti di rete. Chiudete qualsiasi programma inutile al gioco, comprese quelle applicazioni che vanno a infilarsi nel systray, accanto all'orologio della barra di Windows.
6. se state usando l'audio EAX, andate nelle opzioni del gioco e scegliete Miles 2D audio.
7. cancellate il file masquerade.ini. Per localizzarlo usate la funzione "Trova file o cartelle" di Windows.
8. ricordatevi che i salvataggi creati con le versioni precedenti del gioco non funzionano dopo aver installato la patch, e che quando lo fanno creano dei problemi agli script e, in pratica, diminuiscono la stabilità del prodotto. Dopo l'installazione della patch il gioco andrebbe giocato da capo, eliminando i salvataggi.
9. l'uso di cheat, l'uso di "Walk the Abyss" contro alcuni boss, lasciare un'area senza aver terminato gli scontri e lasciare il portale "Walk the Abyss" aperto crea problemi di stabilità al gioco. Ricaricate da un salvataggio precedente a una simile evenienza.
10. copiate manualmente il file LEVELS.NOB dal CD 2 alla cartella in cui avete installato Vampire.
11. nelle partite in multiplayer, ricordatevi di installare e usare il programma accountcreator.exe, contenuto nel Silver Disc/DVD. Inoltre, il nome del personaggio non deve contenere caratteri speciali, come per esempio % e segni di punteggiatura.

- Non riesco a installare la patch, mi dà errori.
Per cominciare, la patch non si installerà affatto se nel nome della cartella di destinazione (il percorso del gioco) c'è un carattere punto e virgola (;). Quindi reinstallate il gioco in una directory con un nome più consono. Poi, provate a installare la patch avviando Windows in modalità provvisoria: all'avvio del sistema premete F8, e scegliete l'apposita opzione. Se ancora doveste avere problemi, provate a decomprimere la patch usando WinZip, e ad avviare il suo file setup.exe (sempre in modalità provvisoria) dalla cartella di estrazione. Una volta terminato il processo, riavviate il computer in modalità standard.

-Ho provato a usare una risoluzione non supportata dal gioco, e ora vedo solo lo schermo nero!
Cancellate il file masquerade.ini, che si trova nella cartella dove avete installato il gioco, e poi riavviate Vampire.

- Quando uso le magie ricevo questo errore: ERROR PRINTER IN NLS FORMAT
Probabilmente avete installato un mod o una componente di terze parti incompatibile, o con qualche errore. Rimuovete Vampire, cancellate la cartella Game e reinstallate tutto.

- Posso usare un joystick o cambiare i tasti di default?
No.

- Il gioco è tutto in inglese! Come faccio ad avere almeno i sottotitoli in Italiano?
In questo caso basta usare la traduzione ufficiale, fornita sui nostri supporti argentei nella cartella \gioco allegato\varie. Il contenuto della traduzione andrà estratto esattamente nella cartella del gioco, o le scritte continueranno a essere in inglese. Alla domanda "sovrascrivere i file originali?" rispondete con tranquillità "Sì, tutti".

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

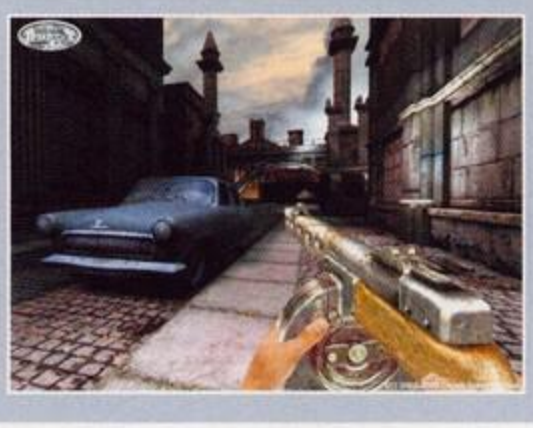
Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

PRISM: Black Shield, nuovo titolo d'arruolamento

Rival Interactive sta sviluppando PRISM: Black Shield, che verrà utilizzato dalla Guardia Nazionale Statunitense come veicolo di promozione e reclutamento, in un'operazione analoga a quella dell'esercito con America's Army. Il giocatore vestirà la tuta mimetica di un soldato facente parte di un team super addestrato, si dovrà equipaggiare con armi più o meno futuribili, tecnologie all'ultima moda e difendere il suolo patrio dall'invasione di terroristi cattivi. Sarà possibile affrontare le varie missioni individualmente o muovendosi in squadre, sia in single che in multiplayer.

Il gioco, commissionato direttamente dalla Guardia Nazionale, verrà distribuito gratuitamente come mezzo di reclutamento e - soprattutto - per aumentare la visibilità dell'organizzazione. Noi, che in America non ci viviamo e del loro esercito ci frega relativamente, siamo contenti di sapere che sta per arrivare un nuovo giochillo aggratis...

You Are Empty, FPS sovietico



L'orripilante titolo del gioco è fortunatamente provvisorio; sviluppato dalla russa Digital Spray (www.digitalspray.com), YAE combinerà tra loro sparatutto in soggettiva e avventure grafiche. La storia è ambientata in una gigantesca città russa degli anni '50, in una linea temporale alternativa, coinvolta in una sorta di "progetto pilota" dal quale potrà finalmente avere inizio la diffusione del Comunismo in tutto il mondo. Lo scopo dell'esperimento è dar vita a esseri umani creati artificialmente caratterizzati dalla completa adesione al comunismo. Inutile dire che i primi risultati non sono stati affatto quelli sperati, anzi: in breve tempo la città cade preda di agghiaccianti mostri che minacciano la sopravvivenza dell'intera popolazione. A chi toccherà l'ingrato compito di rimettere a posto le cose? You Are Empty è mosso dal DS1-Engine, motore OpenGL sviluppato internamente dalla Digital Spray, in grado di sparare su schermo qualcosa come 200.000 poligoni alla volta.

● Sony ritarda: PSP da noi nel 2005!

Dopo che numerose voci erano circolate nella Rete negli ultimi mesi, finalmente Sony ha deciso di ufficializzare quanto già si sospettava: La futura console portatile PSP, che nei piani di Sony dovrebbe andare a fare proseliti in un mercato dominato da Nintendo con il GameBoy Advance, verrà distribuita in USA e in Europa non prima della primavera 2005, lontano quindi dal propizio stimolo commerciale del periodo natalizio.

Resta confermato invece il lancio della PSP in terra giapponese per la fine del 2004. Secondo quanto riportato da un portavoce della stessa Sony, la decisione di posticipare il lancio è stata principalmente presa per poter garantire un parco software adeguato già a partire dal primo giorno di commercializzazione.

Lo slittamento delle uscite non Jappo causerà l'inevitabile sovrapposizione con il nuovo gioiellino Nintendo, il DS, che dovrebbe essere immesso sul mercato più o meno nello stesso periodo.

La cosiddetta Console War, che fino a ora aveva risparmiato il settore degli handheld, si preannuncia all'ultimo sangue, nell'attesa di avere magari notizie anche di un prossimo (e quanto mai probabile, visto l'andazzo!) prodotto Microsoft.

Kikko

● N-Gage parziale insuccesso per Nokia

Il leader dei cellulari Nokia, dopo una lunga analisi sui dati di vendita della propria piattaforma cello-ludica N-Gage, ha dovuto ammettere il parziale insuccesso del progetto. Le cifre del lancio non proprio incoraggianti (visto anche il fatto che si sperava in un Natale generalmente più florido di quanto in effetti si sia verificato) hanno costretto il CEO di Nokia, tal Jorma Ollila, a dichiarare al Financial Times che "le vendite sono state più basse di quanto previsto e pianificato", aggiungendo però che "per poter tirare le somme su questo primo progetto dedicato al mondo dei videogiochi dovremo attendere novembre 2005, data che sancirà il primo biennio di

VOCI DI CORRIDOIO

La storia diventa divertente con Egyptian Prophecy

Adventure Company sta per far arrivare anche in Europa Egyptian Prophecy, avventura grafica in prima persona con interfaccia punta e clicca, nella quale si racconta la storia di Ramsete II, faraone egiziano vissuto dal 1304 al 1237 AC. Il giocatore vestirà i panni di una maga incaricata di preparare pozioni e svolgere rituali che liberino il sovrano dalla maledizione mortale che lo minaccia. Nel cercare di portare a termine l'avventura, la megera avrà modo di visitare luoghi "storici" come Menfi, il labirinto di Ra, Karnak, le sponde del Nilo, di interagire con le divinità egiziane Osiride, Ra, Seth, Iside, e di sfogliare la ricca enciclopedia virtuale piena zeppa di informazioni storiche sull'epoca. Un modo divertente di studiare un po' di storia... Maggiori informazioni alla pagina www.adventurecompanygames.com/egyptian_prophecy.

In arrivo Dark Fall II

Dark Fall II: Lights Out, pubblicato da The Adventure Company, racconta la storia di un giovane cartografo, tal Benjamin Parker, spedito nella città portuale di Trewarthan, in Cornovaglia e incaricato di studiare le rocce che secondo la leggenda sono "responsabili" di una lunga serie di vittime nel corso dei secoli. Una densa nebbia si alza dalla Manica e avvolge nell'oscurità il paesello, mettendo in pericolo le vite dei suoi abitanti, la cui unica salvezza potrebbe essere proprio Parker, armato di bussola e cartine geografiche. Il gioco vanterà oltre cinquanta luoghi da esplorare e visitare, un'intensa attività spettrale da monitorare e con la quale "interagire", musiche ed effetti sonori d'atmosfera e una accurata ricerca storica che garantisce fedeltà nella ricostruzione degli ambienti di gioco. Maggiori informazioni alla pagina www.xxvproductions.co.uk/darkfall2.

L'angolo della toga (Derek Smart - parte seconda)

Un mese fa parlavamo di Derek Smart e della sua controversia con il publisher DreamCatcher, accusato di "svalutare" il suo lavoro e quello della 3000AD dopo la decisione di vendere Universal Combat ad un prezzo da budget game. Ecco come si è conclusa la vicenda (almeno per il momento), dalle parole dello stesso Smart: «Non siamo riusciti a ottenere un'ingiunzione dal tribunale, per via del fatto che i risultati di vendita a 19.99 invece che a 39.99 devono prima essere verificati: potremo procedere solo se il gioco non si comporterà bene come affermato dal publisher. Quello che dice il giudice, in buona sostanza, è di aspettare e di stare a vedere quello che succede, e di far causa solo nel caso non fossimo soddisfatti.

[...] Hanno scritto un affidavit nel quale dicono che dimezzare il prezzo lo farà vendere il doppio; se non sarà così, potrò citarli per danni». A questo punto non rimane null'altro da fare - per noi e Derek Smart - se non aspettare...

Cancellato URU Live!

All'inizio di febbraio, Ubisoft e Cyan Worlds hanno deciso di sospendere (leggasi chiudere) il servizio online per il loro Myst: URU. La poco piacevole notizia arriva direttamente da Rand Miller, fondatore della Cyan, in un messaggio pubblicato sul sito ufficiale della software house, dove si legge che il progetto non aveva raccolto un numero sufficiente di abbonati per sostenere i costi necessari al suo mantenimento.

Miller ha però cercato di gettare acqua sul fuoco segnalando che il contenuto sviluppato per la modalità online non verrà cestinato, ma rimpacchettato sotto forma di espansioni per il single player, la prima delle quali, D'ni, sarà disponibile gratuitamente entro un paio di mesi al massimo. Maggiori informazioni all'indirizzo uru.myst.com.

Guerra e umorismo con Weird Wars

Strategy First ha deciso di dire la sua nell'affollatissimo panorama di giochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale con il suo Weird Wars: The Unknown Episodes of World War II, RPG con forti componenti di azione e un po' di sano umorismo. Il gioco è basato sull'omonimo gioco da tavolo della Pinnacle Games. WW avrà oltre cento missioni inserite in una trama avvincente, piene di colpi di scena e tocchi umoristici; ci saranno tre teatri di scontro con centocinquanta diverse località, dall'Africa all'Europa, tre classi di personaggi e sette sottoclassi, più di sessanta oggetti con cui equipaggiare i componenti del proprio party, tre livelli di difficoltà, quaranta tipi di nemici diversi, oltre cinquanta NPC con cui interagire e dieci classi di armi differenti.
Il gioco è previsto per il prossimo autunno.

presenza del prodotto sul mercato". Se devo esprimere un parere personale da fruitore di primo pelo del prodotto in oggetto, credo che all'opinabile bontà del N-Gage sia come cellulare che come console non sia seguita una doverosa campagna di marketing e informazione da parte di Nokia atta a magnificarne le caratteristiche come cellulare prima che come console. N-Gage è un cellulare (ottimo, peraltro) che all'occorrenza può fare anche da console, e non viceversa!
Kikko

● Diventa legge la "data retention"

Dopo una lunga tiritera legislativa, il mese scorso è divenuto legge il regolamento sulla data retention (o, com'è stata ribattezzata da qualche saccente dell'ultima ora, legge "Grande Fratello"), che prevede l'obbligo da parte dei fornitori d'accesso telefonici e Internet di conservare i log relativi al traffico sui propri server per almeno 24 mesi, solo con finalità legate all'accertamento d'eventuali reati e alle relative azioni di polizia a essi legati. Devo sottolineare come, grazie alla mobilitazione dei provider e di molti fruitori di Internet, il limite temporale sia stato enormemente diminuito, visto che il bozzo primordiale di legge prevedeva la conservazione dei dati per almeno cinque anni. "Abbiamo apprezzato - ha dichiarato dopo l'approvazione uno dei maggiori oppositori della normativa, ispiratore della petizione, il senatore dei Verdi Fiorello Cortiana - che il lavoro svolto in Commissione Giustizia abbia consentito la presentazione di pochissimi emendamenti al Decreto "Grande Fratello". Pur avendo delle perplessità sul testo, io stesso mi sono astenuto dal presentare emendamenti, perché ritengo il tema del difficile equilibrio tra privacy e sicurezza una questione cruciale che non può essere affrontata in un decreto legge omnibus, necessitando di una profonda riflessione da parte del legislatore". Secondo Cortiana, dunque, non ci si può fermare qui. "La sfida del digitale - ha anche dichiarato - ci obbliga a

Accordo tra Take-Two e Cartoon Network

CARTOON NETWORK

Il publisher americano ha firmato un accordo mondiale con la rete televisiva Cartoon Network che gli garantirà i diritti e le opzioni per lo sviluppo e la pubblicazione di tutti i nuovi giochi basati su proprietà intellettuali della rete (leggasi: cartoni animati, NdCT), indirizzati a un pubblico di riferimento compreso fra i sei e gli undici anni.
Il primo prodotto frutto di questa collaborazione sarà "Nome in codice: Kommando Nuovi Diavoli" (il titolo originale del cartone è "Codename: Kids Next Door").
In futuro, le due case sperano di poter lanciare un cartone animato e annesso videogioco in contemporanea.

EA Sports annuncia UEFA EURO 2004

L'anno bisestile porta con sé i campionati europei di calcio, ed Electronic Arts non si farà cogliere impreparata al grande evento calcistico: in collaborazione con la UEFA, il colosso americano ha infatti annunciato UEFA EURO 2004, la cui uscita dovrebbe coincidere con la fase finale della competizione, che quest'anno si svolgerà in Portogallo.
In EURO 2004 i giocatori potranno prendere parte ai campionati nelle vesti di una delle cinquantuno nazioni europee coinvolte nell'evento, organizzare amichevoli e giocare le qualificazioni fino alla attesissima fase finale. Oltre a tenere traccia dei falli subiti e delle sospensioni, un nuovo sistema di gestione dinamica di morale del giocatore controllerà l'andamento dell'umore degli uomini in campo, che si rifletteranno inevitabilmente sul rendimento complessivo della squadra.

Accordo tra Vivendi e Radical Entertainment

Vivendi Universal Games e Radical Entertainment hanno annunciato un esclusivo accordo in base al quale le due compagnie collaboreranno per la produzione di sei titoli multipiattaforma, compreso il PC. VU Games manterrà i diritti d'autore sulle proprietà delle tecnologie di sviluppo della Radical, così come un'opzione di acquisto per la compagnia stessa. I termini finanziari dell'accordo non sono stati rivelati. Le due case hanno recentemente collaborato per l'apprezzato The Simpson: Hit & Run, oltre che per The Hulk, già copertina di qualche TGM fa.
La Radical Entertainment ha sede a Vancouver, in Canada, e conta oltre duecento persone nel suo organico. Informazioni riguardanti i titoli oggetto dell'accordo saranno annunciati nei prossimi mesi.

RADICAL ENTERTAINMENT
VIVENDI UNIVERSAL games

Un premio Oscar per Pirates of Burning Sea

Il musicista Richard King, fresco vincitore del premio Oscar 2004 per il sonoro di Master and Commander, sarà il sound designer di Pirates of the Burning Sea, il nuovo MMORPG della Flying Lab (www.burning-sea.com).
Richard King è un vero e proprio "veterano" di Hollywood: ha lavorato alla produzione sonora di Twister, Gattaca, Magnolia, Unbreakable, Signs e sull'ultimo film di Peter Weir con Russell Crowe. Sarà lui a occuparsi di tutti i suoni del gioco: spari di cannone, navi che esplodono in mille pezzi, vele spiegate al vento, la furia delle tempeste, il verso gli uccelli caraibici e tutto il resto.
L'intera colonna sonora sarà missata in dolby surround. «Io stesso sono un marinaio - ha detto King - e dopo aver lavorato a Master and Commander mi è rimasta la voglia di avere ancora a che fare con le navi e il mare. Non ho mai lavorato prima a un videogioco, ma dopo aver visto il lavoro della Flying Lab, ho capito che mi interessava».

L'angolo della celluloide (Thief, Far Cry)

Di pellicole tratte dai videogiochi ne vengono annunciate in continuazione, e il pettegolezzo relativo a una possibile trasposizione cinematografica del capolavoro della Looking Glass si aggiunge al già lungo elenco di film annunciati e mai confermati. Thief: The Circle potrebbe essere il titolo della pellicola che racconta le gesta di Garrett il ladro, che sul grande schermo potrebbe avere la faccia di Tobey "Don't Call Me Peter" McGuire. Stando ai "si dice", la produzione dovrebbe essere affidata a Mark Gordon, già produttore di Salvate il soldato Ryan e de Il Patriota. Continua invece imperterrito a fare incetta di licenze Uwe Boll, il regista di House of the Dead (per il quale si sta valutando l'ipotesi di un seguito), attualmente impegnato nella post produzione di Alone in the Dark (con Christian Slater nella parte di Edward Carnby); dopo essersi accaparrato i diritti per i film di BloodRayne, Dungeon Siege, Fear Effect e Hunter: The Reckoning, il cineasta tedesco ha fatto suoi i diritti per una pellicola ispirata a Far Cry, lo sparatutto di Crytek. Il budget stimato per il film è di 25 milioni di dollari: non un'enormità, ma per un onesto filmaccio d'azione tutto sparatorie ed esplosioni può essere più che sufficiente.

una riflessione alta e approfondita sui diritti contrapposti di privacy e sicurezza; è urgente la creazione di una Carta dei Diritti per la Cittadinanza Telematica, visto che ignoranza e protervia ci obbligano a difendere diritti fondamentali. È tempo di passare all'attacco".

Kikko

● Microsoft e gli aggiornamenti su CD

Notizia velocissima ma di pubblica utilità per molti: al fin di fornire sempre maggior supporto ai propri clienti, Microsoft ha deciso di distribuire gratuitamente le patch e gli aggiornamenti finora pubblicati anche via CD, oltre che attraverso il canonico mezzo della Rete. Il motivo principale di questa scelta è facilmente intuibile: non tutti hanno accesso alla banda larga e gli update critici sono spesso di dimensioni proibitive per chi naviga ancora con una connessione analogica classica. Il CD, denominato "Windows Security Update CD", non è ancora stato consegnato in Italia nel momento in cui scrivo, ma è auspicabile che il servizio di distribuzione sia in fase di lancio anche da noi, vista l'indubbia utilità dell'iniziativa.

Kikko

● Dell crede nel XPS

Il recente lancio sul mercato del portatile Dell Inspiron XPS evidenzia l'intenzione e la risoluzione di Dell circa l'allargamento della propria linea di portatili destinati a mettersi in concorrenza anche con i più potenti sistemi desktop. Il nuovo modello sarà infatti importante al fine di incrementare il numero di vendite nel mercato consumer per il 2004. Le previsioni di vendita parlano per Dell dell'impressionante cifra di 10 milioni di portatili distribuiti a fine 2004: uno sproposito, soprattutto se paragonati ai 6 milioni effettivamente commercializzati nel corso del 2003. Una discreta percentuale delle vendite previste è da attribuire appunto all'Inspiron XPS, che ha davvero poco da invidiare ai più ingombranti modelli desktop attualmente in commercio. Volete le

VOCI DI CORRIDOIO

Volete un altro RTS bellico? Ecco War Times!

Ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, il nuovo gioco della Legend Studios (da non confondere con la Legend Entertainment di Unreal 2) vi permetterà di giocare con una delle nazioni impegnate nel conflitto: Germania, Gran Bretagna, Stati Uniti e Unione Sovietica. Ciascuna utilizzerà unità e strategie diverse per l'attacco e la difesa; le campagne di gioco, manco a dirlo, saranno la riproduzione di quelle reali. Il gioco vanterà una grafica tridimensionale con diverse telecamere e livelli di zoom, ottanta unità e oltre settanta strutture da costruire, una campagna single player da trentadue missioni condita da filmati in full motion video, una colonna sonora d'atmosfera ed effetti sonori campionati dalle vere armi dell'epoca, oltre all'immancabile editor di mappe e missioni. L'uscita di War Times è prevista per la fine di marzo, mentre il sito ufficiale è www.lsgames.com/wartimes.

Sports Interactive firma con SEGA

Dopo la rottura con Eidos, lo sviluppatore inglese pubblicherà i suoi prossimi titoli sotto etichetta Sega: le due compagnie hanno stretto un accordo di collaborazione quinquennale che copre tutti i titoli della SI Games, calcistici o meno, compreso il già annunciato Eastside Hockey Manager.
Il nuovo manageriale calcistico si chiamerà Football Manager, nome ereditato dal vecchio titolo per ZX Spectrum della Prism, dalla quale la SI Games ha acquistato i diritti per l'utilizzo del nome.
Miles Jacobson ha commentato: «L'eredità lasciata da questo nome è fantastica, e la ragione per cui l'abbiamo scelto è che comunica in maniera immediata quello che fa. Stiamo cercando di uscire con FM prima di Natale; per allora, dovremo informare tutti quanti del cambio di nome».

In arrivo un gioco su Stargate?

Parlando dei risultati dell'anno 2003, JoWooD Productions ha annunciato un progetto per un titolo non ancora annunciato basato sulla serie televisiva Stargate SG1, quella con Richard "McGyver" Dean Anderson. «JoWooD è riuscita a creare e mantenere numerosi brand di successo, in particolare SpellForce e la serie Gothic; la prosecuzione di questa strategia "brand oriented" sarà un fattore di successo anche per il 2004 e il 2005. In aggiunta a quelli già in possesso della JoWooD, il portfolio della società si arricchirà di giochi basati su licenze cinematografiche e televisive - Stargate SG1 nel 2005 e un altro titolo su una serie tv molto famosa previsto per il 2004, che verrà annunciato nelle prossime settimane». Curiosi? Moderatamente...

Clan Wars, animali in lotta!

Il nuovo titolo della software house ungherese Mithis Interactive si intitola Creature Conflict: The Clan Wars, uno strategico a turni caratterizzato da una grafica cartoon e uno stile umoristico/demenziale. Il gioco si svolge in una galassia popolata da quattro diverse fazioni di animali (conigli, lupi, moffette e babbuini), tutte in lotta per il controllo di ogni pianeta presente. Nella campagna single player il giocatore dovrà innanzitutto decidere per quale fazione combattere, e successivamente lanciarsi nella sempre appetitosa conquista dell'universo a suon di battaglie e scontri all'ultima zampa. Il gioco dovrebbe vedere la luce il prossimo settembre, solo su PC.

ShellShock Nam '67, ancora l'inferno del Vietnam

Adesso che della Seconda Guerra Mondiale è stato detto tutto quello che si poteva (pure troppo, se volete la mia personale opinione, ndCT), la nuova gallina dalle uova d'oro dei game designer pare essere diventata la guerra del Vietnam. L'ultimo titolo in ordine di apparizione è ShellShock: Nam '67 (www.shellshockgame.com), sviluppato da Eidos per PC e console e atteso a giugno. Il giocatore vestirà i panni di un soldato di fanteria alla sua prima missione, costretto a fronteggiare le atrocità di uno dei peggiori conflitti che la storia ricordi: i bombardamenti con il napalm, le trappole dei guerriglieri vietnamiti, la costante minaccia di pericoli invisibili sul proprio cammino... Le numerose missioni contempleranno sia scontri su larga scala contro l'esercito del Vietnam del Nord che obiettivi meno visibili come l'omicidio di un generale nemico... Immancabile fedeltà nella riproduzione della giungla vietnamita e delle armi in dotazione ai due eserciti.

specifiche? Il portatile è caratterizzato da una frequenza di 800MHz di FSB ed è dotato di 512 MB di memoria dual-channel DDR SDRAM. Il sistema è il primo a utilizzare la CPU Intel Pentium 4 3.40GHz, destinata a sistemi desktop. Le prestazioni video sono garantite da una ATI Mobility Radeon 9700, mentre il display è un'unità da 15,4" a matrice attiva. Gireranno a dovere Half-Life 2 e Doom 3? Io credo proprio di sì, a meno che non li slittino ulteriormente a fine 2007!

Claudio

● La Germania lancia gli SMS denuncia

Dopo un periodo sperimentale durato circa un annetto, la polizia tedesca si appresta a lanciare nelle sue dieci maggiori città un servizio grazie al quale ogni cittadino potrà segnalare via SMS qualsiasi notizia su rapine in corso, avvistamenti di personaggi ricercati o qualsiasi altra informazione utile a combattere la criminalità organizzata. La buona riuscita dell'iniziativa sarà naturalmente legata alla volontà di tutte quelle persone che spesso si trovano a contatto con la gente e che possono avere maggior occasione di controllo: penso ad esempio ai conducenti di mezzi pubblici o di taxi, piuttosto che ai netturbini o ai lavoratori notturni in genere. Il servizio, presentato lo scorso fine febbraio dal Ministro degli Interni Otto Schily, ha tuttavia generato le critiche di un gruppo di parlamentari tedeschi, i quali ritengono che la smania da detective possa trasformare tranquilli cittadini in spie pronte a denunciare i propri vicini di casa. "La rapidità e il contributo diretto dei cittadini rende possibili nuove forme di collaborazione fra la polizia e la gente", ha dichiarato Schily, aggiungendo che "il servizio di segnalazione via SMS aumenta le possibilità di localizzare criminali e giungere più rapidamente sulla scena del crimine." Sebbene sulla carta possa sembrare una bella idea, mi permetto anch'io (anche se non dal punto di vista dell'effettiva valenza etica) di esprimere qualche piccola perplessità sull'argomento, perlomeno di

Primo master italiano di videogame design

L'Istituto Europeo di Design di Roma sta organizzando il primo master italiano in videogame design, cui collaboreranno importanti realtà italiane: Ludonet, Mileston, Artematica, NGI, Raylight Studios, ecc. Pensato per fornire una preparazione generale nel settore, integrata da competenze di carattere tecnico specificamente orientate all'uso dei principali e più diffusi tool di sviluppo, il master, nelle 390 ore di attività didattiche divise in tre fasi distinte, si prefigge di trasferire nozioni di base e competenze necessarie all'utilizzo degli strumenti, nonché di fornire occasioni per esperienze dirette delle nozioni acquisite. Al termine della preparazione di base sarà possibile partecipare di persona al lavoro di un team il cui obiettivo è la realizzazione di un action adventure 3D. Il master avrà inizio a maggio 2004; il corpo docente sarà composto da professionisti e manager del settore operanti nell'area videoludica.

master
VIDEOGAME DESIGN

Per tutte le informazioni necessarie è possibile rivolgersi all'Istituto Europeo di Design di Roma al telefono 06-7024025 o all'indirizzo di posta elettronica master@roma.ied.it.

La TKO farà il gioco di Sahara

Paramount Pictures ha iniziato le riprese del film basato sul famoso romanzo di Clive Cussler, che vede Matthew McConaughey protagonista nei panni dell'esploratore Dirk Pitt, intento a salvare il mondo dall'avidità di un ricco industriale (Steve Zahn) che sta spargendo in tutto il globo un pericoloso agente inquinante. Nel cast figura anche Penelope Cruz. Il film sarà diretto da Breck Eisner, che nella sua breve carriera ha diretto un episodio di Taken (la miniserie di Spielberg). TKO, forte di un budget da sette milioni di dollari, svilupperà un action adventure tridimensionale ispirato al film, che dovrebbe vedere la luce alla fine dell'anno, in concomitanza con l'uscita della pellicola nelle sale statunitensi.

Annunciato Das Reich 2005

Joy Labs (www.joylabs.com) ha annunciato lo sviluppo di Das Reich 2005, sparatutto in prima persona ambientato in un futuro alternativo, di qui a un anno, in un mondo nel quale la Germania ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e controlla con il suo regime totalitario l'intero continente Europeo. Il compito del giocatore, in questo shooter dalla trama non particolarmente originale, è quello di contrastare il dominio nazista sul mondo, alleandosi alle diverse fazioni ribelli, il cui unico scopo è quello di rovesciare il regime e conquistare la libertà per l'intero pianeta. Per il momento questo è tutto quanto si sa sul gioco, del quale è disponibile una sola (peraltro intrigante) immagine; vi terremo informati di novità e sviluppi.

Arriva Lagsters, corse tubolari su PC!

Quando si parla di giochi di corse, si è abituati a ragionare in termini di piste, circuiti, al limite tracciati fantascientifici, ma nei quali la competizione avviene sempre su un manto stradale. Che ne direste di un arcade di corse con combattimenti nel quale le piste sono dei giganteschi tunnel a sezione circolare, dove la forza di gravità è tale da "spingere" gli oggetti dal centro verso le pareti esterne dei tubi, dove è possibile superare gli avversari passando sopra la loro testa, dove le normali leggi fisiche valgono solo fino a un certo punto e dove la peculiare conformazione del "manto stradale" permette virtuosismi inimmaginabili?
Queste sono le intriganti premesse di Lagsters, il nuovo gioco di corse sviluppato dalla sconosciuta software house sovietica Boolat (www.boolatgames.com/lagsters). Le diverse ambientazioni fantascientifiche fanno da contorno a trentadue diversi tracciati, suddivisi in quattro campionati. Non mancherà una sezione multiplayer con divertenti modalità di gioco come "Last Man Driving" e "Fox and Hounds" (guardie e ladri).

Solar Campaigns, il nuovo gioco della Brat Designs

Dopo aver ultimato Breed (che speriamo esca presto, a questo punto), la Brat Design si è messa subito al lavoro sul suo nuovo titolo, SOLAR Campaigns (www.brat-designs.com/solar.html), una sorta di Battlefield 1942 a tema fantascientifico. Mosso dal nuovo engine grafico Mercury II, SC si svolgerà su tre diversi "teatri di guerra", ossia Terra, Luna e Marte. La storia racconta di come la terra si sia ridotta a un cumulo di macerie, un immenso campo di battaglia nel quale la Eastern Collective Democracy (ECD) e la United Western Alliance (UWA) si danno battaglia per il possesso delle ultime risorse disponibili. Il pianeta rosso, dal canto suo, è una miniera a cielo aperto parzialmente terraformato, mentre la luna è diventata una gigantesca discarica spaziale. Uno scenario tutt'altro che roseo, nel quale il giocatore dovrà scegliere per quale fazione combattere e successivamente potrà lanciarsi in una delle numerose missioni single player (con bot alla UT) oppure passare direttamente all'azione online (con mappe dedicate a 32 giocatori). Non mancheranno armi e veicoli in quantità, dalle "solite" jeep ai mortai a lunga gittata, dalle astronavi da ricognizione ai cannoni a neurotossine (sempre allegro...), differenziati per fazione. Gli ambienti saranno interattivi, nel senso che potranno essere distrutti e abbattuti.

carattere pratico. L'utilizzo di un servizio SMS prevede, evidentemente, l'utilizzo di un cellulare. Ci si chiede dunque come possa l'utente segnalante ritenere più pratico e veloce l'invio di un SMS piuttosto che effettuare una chiamata diretta al 112 (o chi per esso), vista anche la necessità di scegliere il metodo più sbrigativo, soprattutto qualora si tratti di avvertire di illeciti ancora in atto.
Devono averla pensata come me anche i funzionari di alcune regioni (Baviera e Baden-Württemberg, ad esempio) che hanno apertamente comunicato che non aderiranno al progetto.

Kikko

● MyDoom se la prende con la RIAA

Dopo aver attaccato con due versioni diverse tanto la SCO quanto la Microsoft, l'ultima variante del celeberrimo virus MyDoom questa volta se la prende con la RIAA (Recording Industry Association of America) di cui vi ho innumerevoli volte parlato nei mesi scorsi per via della guerra intrapresa dalla stessa nei confronti delle piattaforme peer-2-peer e della pirateria musicale. Così come le altre versioni, anche questa lancia un attacco al sito indicato, cancellando contemporaneamente sulla macchina colpita tutti i file contenenti estensione AVI, BMP, DOC, JPG, MDB, SAV e XLS. Il virus attacca i computer tuttora infetti dalle versioni precedenti, dunque la forbice d'azione può essere valutata in un quantitativo di PC compreso tra alcune centinaia di migliaia e due milioni di unità! La novità di rilievo è che questa volta l'untore non sembra essere il classico "Andy", il firmatario autore delle prime versioni del virus. Verosimilmente, qualcuno ha seguito l'invito dell'autore originario, impiegando la copia che il virus crea di se stesso sulla macchina infetta, al fin di permettere a chiunque volesse smanettarci di modificare il codice e rilanciare l'infezione. Tra l'altro, mentre la prima versione di MyDoom mirava a colpire solo la società SCO, rea di aver messo in pericolo la stabilità della comunità open source con una causa relativa a una possibile infrazione

VOCI DI CORRIDOIO

Warner Bros. e UbiSoft divorziano per Matrix Online

Warner Bros. Interactive Entertainment e Ubisoft hanno annunciato, di comune accordo, la decisione di porre termine anzitempo al rapporto di co-publishing relativo a The Matrix Online, che verrà dunque pubblicato esclusivamente da Warner Bros. Le due società continueranno a collaborare su altri progetti, inclusi alcuni videogiochi attualmente in fase di sviluppo.
«UbiSoft è stato un ottimo partner nel progetto e sicuramente continueremo le nostre relazioni di publishing con loro per molti altri prodotti», ha dichiarato Jason Hall, Senior Vice Presidente, Warner Bros. Interactive Entertainment. «Lo sviluppo del gioco The Matrix Online è ancora in mano alla Monolith Productions e siamo intenzionati a rispettare la data di rilascio, prevista per Novembre 2004, annunciando a breve l'inizio della fase di beta test, programmato per questa primavera».

EA chiude Origin e Maxis

Prima di strapparsi i capelli per la disperazione e per l'apparente folle gesto di Electronic Arts, sappiate che la chiusura di cui si parla nel titolo fa riferimento esclusivamente alle sedi delle software house, che verranno semplicemente "traslocate" nei complessi di Redwood City, Vancouver e Los Angeles, nell'ottica di radunare gli studios di proprietà del colosso statunitense in poche strutture, piuttosto che tenerli sparsi per il mondo. Origin, fondata più di vent'anni fa da Richard Garriott e acquisita da EA nel 1992, chiuderà i battenti della sua sede di Austin alla fine di aprile, e continuerà a lavorare su Ultima Online e Ultima X: Odissey nei nuovi uffici.

LA DIPLOMAZIA PUÒ ESSERE UNO SCAMBIO CHE SCOTTA.
- SPECIALMENTE A 518 ° C -

incredibile prezzo consigliato al pubblico € 29,99

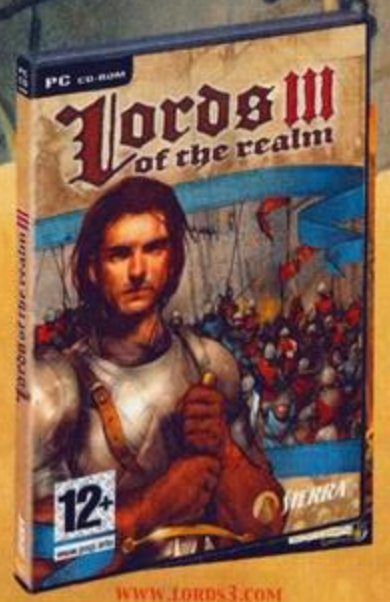
LORDS OF THE REALM III

Costruisci castelli. Difendi i tuoi terreni. Assedia i nemici. Governa i tuoi regni.

Tra lo stridore delle spade e i lanci dalle catapulte, frecce roventi infiammano il cielo medievale. Sta al tuo coraggio e alla tua astuzia sconfiggere il nemico - o subire la sua ira bollente. Molto più di un RTS, è il combattimento in 3-D più spietato che si sia mai visto in un gioco di strategia.

Il seguito del "Miglior gioco di tutti i tempi" secondo PC Gamer

PC GAMER Agosto 2001

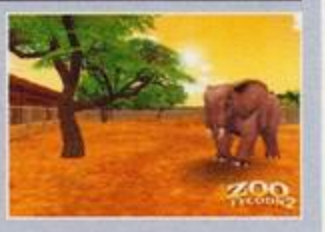


WWW.LORDS3.COM

©2003 SIERRA ENTERTAINMENT, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. SIERRA, IL LOGO SIERRA, LORDS OF THE REALM®III E IL LOGO IMPRESSIONS GAMES SONO MARCHI DI SIERRA ENTERTAINMENT, INC. NEGLI STATI UNITI E IN ALTRI PAESI. VIVENDI UNIVERSAL GAMES E IL LOGO VIVENDI UNIVERSAL GAMES SONO MARCHI DI VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. GAMESPY E IL DESIGN "POWERED BY GAMESPY" SONO DI PROPRIETÀ DI GAMESPY INDUSTRIES, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. TUTTI GLI ALTRI MARCHI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Si torna allo zoo! Evviva!

Microsoft Games Studios farà uscire entro la fine dell'anno Zoo Tycoon 2 (www.microsoft.com/games/pc/zootycoon2.aspx), sviluppato ancora una volta dalla Blue Fang Games. Il seguito di questo strategico "bestiale" conterrà trenta nuovi animali e un nutrito insieme di nuovi oggetti e strumenti di costruzione. Miglioramenti in arrivo anche per il gameplay, che beneficerà di una nuova funzione di zoom e una grafica completamente tridimensionale che permetterà al giocatore di tenere sott'occhio quanto succede nelle sue gabbie.



Zoo Tycoon 2 conterrà anche una modalità Zoo Guest nella quale sarà possibile farsi quattro passi tra i recinti nei panni di uno qualsiasi dei visitatori, con la possibilità di scattare e condividere foto di animali. Chiude la rassegna delle novità lo Zoo Keeper Mode, che «permetterà un'interazione mai vista prima» e la Zoopedia, con informazioni e immagini di tutte le belve contenute nel gioco.

Annunciato Poacher

Exileworks ha annunciato l'uscita nei prossimi mesi di Poacher, gioco di caccia in prima persona nel quale potremo impersonare Roman Sar, un bracconiere dal carattere difficile ma dalla pistola facile che dovrà cacciare le più preziose e remunerative specie di animali attraverso le giungle del Congo fino a quelle dell'India, sfuggendo al temutissimo guardiacaccia e stando attento alle belve feroci. Del resto anche le tigri hanno fame, di quando in quando...

Tra le caratteristiche più interessanti di Poacher c'è la grande libertà offerta al giocatore, non solo per quanto riguarda il gameplay vero e proprio (dove sarà fondamentale la tattica e l'azione furtiva) ma anche la crescita e lo sviluppo delle caratteristiche del protagonista: sarà infatti possibile vendere i proprio beni al mercato nero in cambio di preziosi poteri, armi, strumenti e di veicoli come ATV, camion, elicotteri e molti altri. La data d'uscita non è ancora stata annunciata; il sito ufficiale è www.exileworks.com/games.htm.

Luca Addabbo

Glest: un RTS mutante

Una combriccola di bravi ragazzi spagnoli capitanati da Martiño Figueroa sta lavorando a un ambizioso progetto, un interessante strategico in tempo reale 3D, gratuito e completamente aperto a qualsiasi modifica da parte di chi vorrà provarlo. Ogni feature di Glest, dai modelli delle unità alle loro caratteristiche, dalle mappe agli effetti sonori, potrà essere personalizzata e tutti potranno considerarsi collaboratori di un prodotto in continuo e costante sviluppo. Se la cosa vi interessa, o volete semplicemente provare il gioco, potete scaricare l'ultima versione direttamente dal sito ufficiale (www.glest.org).

Luca Addabbo

del codice Unix, con gli attacchi a Microsoft e alla RIAA la guerra intrapresa sembra essere diventata una generica battaglia per la demolizione del copyright.

Kikko

● In arrivo l'hard disk a riconoscimento digitale

Per digitale non intendo alternativo all'analogico, ma proprio "digitale" in senso stretto. Sentite qua: qualche settimana fa, l'azienda americana Memory Experts International ha lanciato in America un disco fisso portatile di dimensioni molto ridotte che, una volta connesso alla porta USB 2.0 del computer, può essere attivato solo attraverso la verifica fisica dell'impronta digitale dell'utente. Il drive, che esiste nelle due versioni da 20 GB e 40 GB, è rivolto a tutte quelle persone che devono spostare una grande mole di dati da tenere rigorosamente "sottochiave" e lontano da occhi indiscreti. Come se tutto ciò non bastasse, il disco può aggiungere un ulteriore livello di sicurezza, richiedendo un PIN di ben nove cifre a ogni accensione. Chi possiede l'"account" di amministrazione del gingillo può aggiungere o cancellare le impronte digitali a suo piacimento. Il produttore suggerisce apertamente di registrare almeno due impronte appartenenti a due persone distinte: il rischio esiste comunque, almeno secondo un portavoce dell'azienda: "Se involontariamente vi doveste graffiare il polpastrello mentre lavorate in giardino, non ci sarà nessun modo per accedere ai dati memorizzati sul disco". Attualmente è in distribuzione la sola versione per Windows, ma prossimamente saranno commercializzate anche quelle per Mac e Linux. La controindicazione? Il prezzo: 450 dollari per la versione da 20 GB e 650 dollari per quella da 40 GB, mica bruscolini! Qualora vi dovesse interessare, non è necessario che corriate a perdifiato dal vostro importatore hardware di fiducia, visto che a brevissimo i prodotti verranno commercializzati anche in Europa.

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

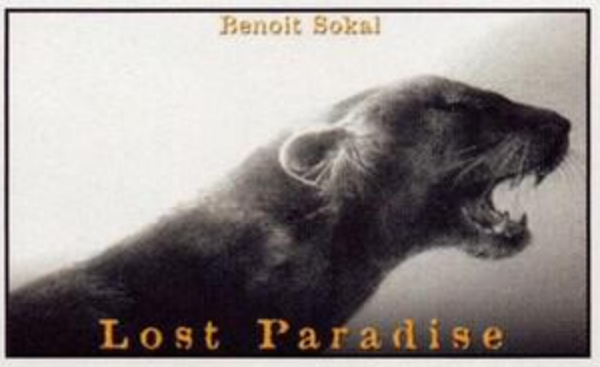
Annunciato Armies of Exigo

Armies of Exigo è il nuovo RTS fantasy della Black Hole Games, distribuito da EA, nel quale si daranno battaglia elfi, mostri, cavalieri e non meglio identificate creature notturne in una epica lotta per la sopravvivenza. Peculiarità non comune in questo genere di giochi, sarà possibile combattere anche sottoterra, in oscuri dungeon e umide grotte, mentre infuriano le battaglie sulla terra ferma; sarà quindi possibile sfruttare attacchi a sorpresa dal sottosuolo, aggirare il nemico passando "da sotto" sbucando alle sue spalle e cose del genere.

Curiosità: la Black Hole Games nasce dalla Cinergi Interactive, casa di produzione cinematografica. Possiamo stare certi che i filmati di intermezzo saranno decisamente tosti, e che l'intero gioco sarà permeato da un certo gusto per lo "spettacolare"...

Sokal presenta Lost Paradise

Il prolifico Benoît Sokal, ultimato da poche settimane il lavoro su Syberia 2, ha fondato una casa di produzione videoludica chiamata White Birds Productions (www.whitebirdsproductions.com), e ha contestualmente annunciato il suo primo titolo, l'avventura grafica Lost Paradise.
Il paradiso perduto cui si fa riferimento si trova in Africa, nel cuore del continente nero, nel quale convivono violenza, magia, natura incontaminata e a volte crudele... ma anche politica, sfruttamento delle risorse naturali, complotti internazionali... Una serie di situazioni decisamente spinose, che il protagonista del gioco dovrà risolvere. Al suo fianco, la figlia di un feroce dittatore e un leopardo, entrambi in viaggio verso le pendici del Kilimangiaro. Interessante... Aspettiamo con ansia di saperne di più!



SE PUOI RACCONTARLO È GIÀ UNA VITTORIA.

PC CD-ROM

16+

PC CD-ROM

www.battlefield.ea.com

EA GAMES

Challenge Everything

SE PUOI RACCONTARLO È GIÀ UNA VITTORIA. CALDO, AFA, FANGO E UNA PIOGGIA DI PROIETTILI. E TU SEI LÌ IN MEZZO, VOMITATO DA UN ELICOTTERO CHE NON HA NEMMENO IL TEMPO DI ATTERRARE. TRA TE E LA VITTORIA CI SONO MEZZO MILIONE DI VIETCONG, FIUMI, SPIAGGE E AGGUATI, DALLA PISTA DI HO-CHI-MINH ALLE STRADE DI HUE. TU HAI F-4 PHANTOM, MOTOSILURANTI P.B.R., CARRI ARMATI SHERIDAN. IL NEMICO HA MIG-21, ELICOTTERI MI-8 E CARRI ARMATI T-54. BENVENUTO NELLA GIUNGLA.

© 2004 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield Vietnam is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

EVIL GENIUS

REPORTAGE

Dario Ronzoni ildario@xenia.it -ddf

SVILUPPATORE
Elixir Studios

PUBLISHER
Vivendi Universal

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal

USCITA
autunno 2004

SITO
www.howevilareyou.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi conoscere altre novità su Evil Genius? Controlla la sezione News di TGM Online!

Cosa c'è di meglio di un nuovo videogame per cancellare un mezzo passo falso che ha lasciato l'amaro in bocca a molti fan? Siamo andati a Londra per dare un'occhiata in anteprima a Evil Genius e per scambiare quattro chiacchiere con Demis Hassabis.

Se l'industria dei videogame gravitasse attorno ai Caraibi saremmo tutti più felici. Viaggi e press tour al caldo dei tropici e graziose figliuole a farci compagnia, assolati pomeriggi in riva al mare ad ascoltare il silenzio e la pace. Già, peccato che la stragrande maggioranza delle software house continentali sia di stanza nella fredda e grigia Inghilterra. Armato della mia inseparabile valigia di cartone e di un cappotto pesante, ho così raggiunto la Perfida Albione sulle tracce di Demis Hassabis e del suo nuovo, promettente

EVIL GENIUS È LA NUOVA SCOMMESSA STRATEGICO-GESTIONALE DI HASSABIS, DESIDEROSO INNANZITUTTO DI SCROLLARSI DI DOSSO L'INGOMBRANTE OMBRA DI REPUBLIC

RTS. Giusto un annetto fa si fantasticava sulle mirabolanti potenzialità di Republic, il primo titolo sfornato da Elixir, la software house fondata dall'énfant prodige nato all'ombra del gigante Molyneux. Sappiamo tutti come è andata a finire: quello che sembrava lo strategico definitivo si è poi rivelato inferiore alle aspettative, trasformandosi in una delle tante promesse non completamente realizzate di cui la storia dei videoga-

▲ All'interno della nostra base ci capiterà di incontrare i personaggi più assurdi.

▲ L'area ricreativa è molto importante per mantenere alto il morale della truppa.

me è strapiena. Sia chiaro, il gioco in sé non era brutto, ma il buon Demis e tutta la sua truppa erano stati costretti a ridimensionare, per motivi tecnici, quello che avrebbe veramente potuto essere il titolo definitivo...

UN NUOVO SOGNO

Presentato per la prima volta all'E3 di Los Angeles dello scorso anno, dove è stato premiato come uno dei migliori prospetti della manifestazione, Evil Genius è la nuova scommessa strategico-gestionale di Hassabis, desideroso innanzitutto di scrollarsi di dosso l'ingombrante ombra di Republic. Ci sarà riuscito? È ancora decisamente presto per tirare conclusioni (il gioco è previsto per il prossimo autunno), ma ciò che abbiamo avuto modo di osservare nella bella sede londinese di Elixir non può che riempirci di moderato entusiasmo in prospettiva futura.

JAMES INCONTRA AUSTIN

Ah, i favolosi anni Sessanta! Anni di psichedelia, beat e spy story. A sentire Ian Fleming, il mondo era pieno zeppo di agenti segreti sguinzagliati a destra e a manca dai governi più potenti. La realtà non era poi così lontana dalla fantasia, visto che proprio in quegli anni gli attriti tra Stati Uniti e Unione Sovietica raggiungevano il loro culmine, con l'incombente minaccia di una guerra nucleare a gravare pesantemente sulle sorti dell'umanità.

Evil Genius trova la sua collocazione naturale proprio in questo turbolento periodo e, riprendendo gli stilemi che stanno alla base di Dungeon Keeper (al quale lo stesso Demis collaborò) ci mette nei panni di uno dei tre malvagi geni del crimine disponibili, deciso a costruire nel sottosuolo della sua bella isola caraibica una potentissima arma con la quale soggiogare il mondo intero. Per impedire che il nostro tremendo piano si compia, gli agenti segreti delle Forces of Justice, capeggiati dal fascinoso John Steel, cercheranno in tutti i modi di penetrare nella nostra base e di sabotare macchinari o rubare tecnologie fondamentali. Questa sommaria panoramica non tragga però in inganno: il nuovo titolo di Hassabis viaggia ad anni luce di distanza da ogni connotazione drammatica o eccessivamente realistica. A differenza di Republic, dove la plausibilità storica rivestiva un ruolo di primo piano, Evil Genius mostra un carattere decisamente più giocoso, a metà strada tra i film di 007 e le spassose parodie multicolori di Austin Powers. Ciò che, di primo acchito, colpisce maggiormente in Evil Genius è proprio questo ardito equilibrio tra apparente rilassatezza formale ed estrema complessità strategico-gestionale. Un connubio ironia-rigore che riporta ancora alla mente Dungeon Keeper, enorme quanto scomoda pietra di paragone per un gioco che, al di là di illustri parentele, vuole tracciare un originale percorso nel mondo degli strategici in tempo reale.

GENIO AL LAVORO

Ma veniamo alle questioni pratiche. Cosa ci toccherà fare una volta avviata la partita? Il nostro compito principale nel corso del gioco sarà la gestione dei numerosissimi sottoposti (12 tipologie diverse) che svolgeranno per noi ogni tipo di mansione, dalla costruzione di nuovi edifici e stanze, al pattugliamento delle aree più importanti, al combattimento contro gli agenti segreti che vorranno metterci i bastoni tra le ruote, alla ricerca scientifica per la realizzazione della potente arma. Sarà inoltre possibile assumere alcuni specialisti (cinque in tutto), veri e propri superpersonaggi in grado di aiutarci con le loro caratteristiche peculiari. La nostra isola sarà ovviamente il centro nodale di ogni attività. Se nel sottosuolo i nostri sottoposti saranno impegnatissimi nella costruzione e nella difesa dell'arma definitiva, in superficie potremo creare il più classico degli specchietti per allodole: un lussuoso albergo destinato a danarosi turisti, l'ideale per guadagnare quattrini più o meno onestamente. Certo, questo non basterà per finanziare gli sporchi piani che abbiamo in mente, ma numerose missioni collaterali, dal rapimento di personaggi famosi ad azioni clamorose in varie aree del pianeta (chi si ricorda l'attacco a Fort Knox di Goldfinger?), ci aiuteranno a raggranellare ulteriori fondi.

Le caratteristiche più divertenti riguardano senza

DEMIS, L'ÉNFANT TERRIBLE

Demis Hassabis, a oggi uno dei game designer più conosciuti a livello mondiale, è da sempre impegnato nella realizzazione di giochi strategico-gestionali. Alla Bullfrog, a soli diciassette anni (correva il 1994) realizza a quattro mani, con Peter Molyneux, l'apprezzato Theme Park. Collabora con Molyneux anche per Dungeon Keeper e, dopo una laurea in Scienze Informatiche alla Cambridge University, lavora presso la nuova software house del suo mentore, la Lionhead, partecipando come Senior Programmer alla realizzazione di Black & White. Nel 1998 decide di lasciare la baracca per fondare una software house tutta sua, la Elixir. Sotto la nuova ragione sociale Hassabis crea Republic: The Revolution, un RTS impegnativo e dannatamente ambizioso, che ottiene tuttavia una tiepida accoglienza da parte di stampa e pubblico. La nuova scommessa si chiama Evil Genius. Una curiosità? Demis è un grandissimo giocatore di scacchi e a dodici anni è diventato Chess Master, il migliore al mondo tra i suoi coetanei. Però...

EVIL GENIUS MOSTRA UN CARATTERE DECISAMENTE GIOCOSO, A METÀ STRADA TRA I FILM DI 007 E LE SPASSOSE PARODIE MULTICOLORI DI AUSTIN POWERS

▲ Nei corridoi della base l'attività è sempre ai massimi livelli.

▲ Non poteva certo mancare il medico... e nemmeno il fidato defibrillatore!

"EVIL GENIUS UTILIZZA UN LINGUAGGIO DI SCRIPTING MODULARE CHE CI PERMETTE DI CREARE REAZIONI DI VOLTA IN VOLTA DIVERSE NEI PERSONAGGI"
DEMIS HASSABIS - ELIXIR STUDIOS

dubbio l'interazione tra i nostri uomini e gli agenti segreti delle Forces of Justice. Disseminando l'isola di curiose e improbabili trappole, tenteremo di catturare quanti più nemici possibile. Una volta imprigionati, poi, potremo addirittura sbeffeggiarli, guadagnando punti-cattiveria, oppure interrogarli, "torturandoli" con spassosissimi marchingegni (c'è anche una specie di maxi-frullatore!). Ora però è giunto il momento di entrare ancor più nel vivo di questo promettente progetto. E chi, meglio del suo creatore, può farci da guida?

TGM: Una domanda semplice semplice. Perché hai deciso di focalizzare il gioco su un personaggio indubbiamente "cattivo"?
Demis Hassabis: È qualcosa che ho sempre voluto fare. Lavoravo alla Bullfrog ai tempi di Theme Park e durante la mia collaborazione a Dungeon Keeper mi appassionai alle storie nelle quali il cattivo ha un ruolo decisivo e affascinante. Inoltre, ho sempre amato i film di James Bond e di Austin Powers. Chi non ha mai sperato che in questi film almeno una volta fosse il Male a trionfare, specialmente se incarnato da personaggi particolarmente cool? Per questi motivi è per me naturale far sì che il giocatore possa immedesimarsi nel cattivo e non nel solito James Bond. Ci sono decine di giochi nei quali hai la possibilità di impersonare il Bond di turno, ma la cosa non mi ha mai interessato veramente. L'impostazione di Evil Genius ti permette di entrare maggiormente in contatto con il gioco, più che se tu fossi l'eroe.

TGM: Quanto tempo avete impiegato per completare il gioco?
DH: Abbiamo cominciato lo sviluppo nell'aprile del 2002 e buona parte del lavoro è terminata nello scorso settembre. È stato tutto sommato un progetto breve, poco più di diciotto mesi complessivi. L'elemento che ci ha facilitato maggiormente il compito è stato il non dover creare un engine partendo da zero. Abbiamo infatti recuperato quasi interamente quello di Republic.

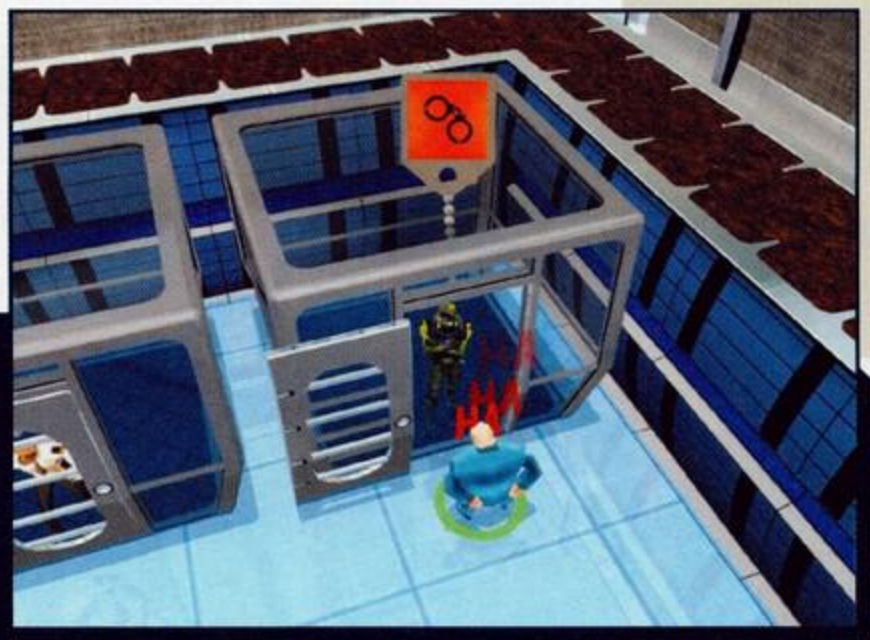
▲ **Il casinò è uno dei maggiori distributori di grana per le finanze della nostra base. Benché possiate essere portati a pensare il contrario, questo è uno dei modi onesti per racimolare quattrini...**

TGM: A proposito di questo, avete introdotto qualche novità o ci dobbiamo aspettare la stessa impostazione grafica di Republic?
DH: In effetti abbiamo introdotto come principale miglioramento un sistema di animazione molto più flessibile, il che aumenta parecchio il grado di interazione tra personaggi e oggetti. Abbiamo inoltre aggiunto numerosi effetti speciali, come luci e condizioni meteo dinamiche, esplosioni e quant'altro. Abbiamo decisamente preferito impostare la grafica su questi aspetti piuttosto che su attraenti immagini di contorno prive di utilità.

TGM: Hai parlato di alcune delle tue fonti di ispirazione per il concept, come James Bond e Austin Powers. Per quanto riguarda la grafica, hai avuto spunti particolari?
L'impostazione cromatica e alcune scelte stilistiche mi hanno ricordato atmosfere psichedeliche molto anni '60.
DH: Sì, effettivamente hai ragione, ma la maggior fonte di ispirazione in tal senso, specie per l'elaborazione visiva dei singoli personaggi, è rappresentata dai fumetti della 2000 A.D., come Judge Dredd. Li conosci? L'obiettivo era creare personaggi carismatici, eccessivi e molto lontani da ogni concetto di normalità e quotidianità.

TGM: Evil Genius è stato premiato all'E3 dello scorso anno come uno dei migliori concept RTS. Considerando anche il forte hype nato a suo tempo attorno a Republic, ti senti addosso la pressione del grande evento?
DH: Con Republic abbiamo iniziato troppo presto a diffondere notizie sul gioco, il che ha provocato nel corso dei mesi un aumento fortissimo della pressione e delle aspettative. Ora abbiamo capito che è meglio prendere le cose con calma. È per questo che con Evil Genius abbiamo deciso di comportarci diversamente e di diffondere notizie precise sul gioco in una fase molto avanzata della realizzazione. Comprendiamo la pressione, ma sarebbe folle farsene travolgere. Così, adesso che mancano sei mesi alla release e che molte delle caratteristiche del gioco sono conosciute, il pubblico si è già appropriato di qualcosa... Devi agire così se vuoi creare aspettative ed emozioni nei giocatori senza il pericolo di subire gli aspetti negativi della pressione.

TGM: Sappiamo che Evil Genius è la sommatoria di cinque elementi principali: costruzione e amplia-



▲ **Ecco il nostro Evil Genius che si fa una grassa risata di fronte a un nuovo prigioniero. Che cattivone!**

▼ **Cosa c'è di meglio di un bel gesto dell'ombrello per farsi beffe di questo 007 inamidato?**

"CON REPUBLIC ABBIAMO INIZIATO TROPPO PRESTO A DIFFONDERE NOTIZIE SUL GIOCO. ORA ABBIAMO CAPITO CHE È MEGLIO PRENDERE LE COSE CON CALMA" ***DEMIS HASSABIS - ELIXIR STUDIOS***

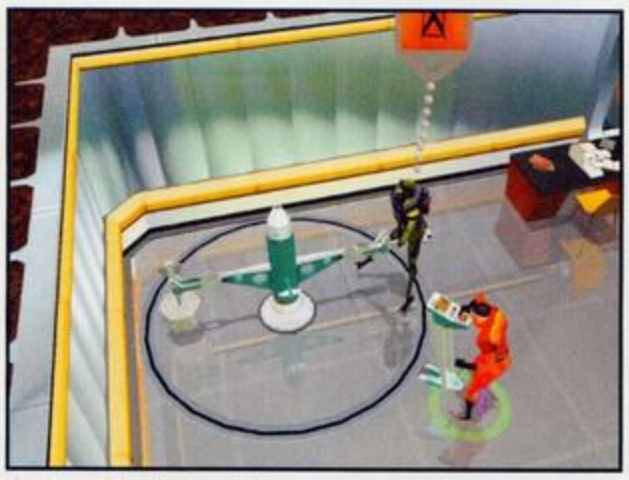
mento della base segreta, combattimenti in tempo reale, addestramento dei nostri uomini, ricerca tecnologica e svolgimento di missioni collaterali. Quali di questi nuclei è il più significativo all'interno del gioco?
DH: Penso che non sia possibile analizzare singolarmente queste fasi all'interno di una partita. Il bello di Evil Genius è la combinazione di queste caratteristiche. La fase di costruzione e difesa della base è forse la più evidente e può ricordare giochi come Stronghold. Per questo motivo, l'ideazione e la disposizione delle trappole e la strategia difensiva in generale hanno un valore molto importante nell'economia del gioco. Fondamentali sono anche gli "henchmen" (i personaggi specialisti, ndDario) con le loro abilità personali, dall'utilizzo di armi esplosive ai combattimenti, ma, lo ripeto, sono la combinazione e la flessibilità di tutte queste caratteristiche l'aspetto peculiare di Evil Genius.

TGM: Nella nostra base tutto il lavoro è svolto dai numerosissimi uomini al nostro servizio. Come avviene il "reclutamento"?
DH: Inizialmente li reclutiamo come operai per la costruzione della nostra base e possiamo riconoscerli dalle loro tute gialle. In seguito possiamo addestrarli in particolari training room, trasformarli in altre tipologie di personaggi, utilizzabili per i compiti più svariati, e deciderne il numero. Le training room funzionano in maniera molto simile a quelle presenti in Dungeon Keeper. Ognuna di esse sviluppa particolari capacità dei personaggi.

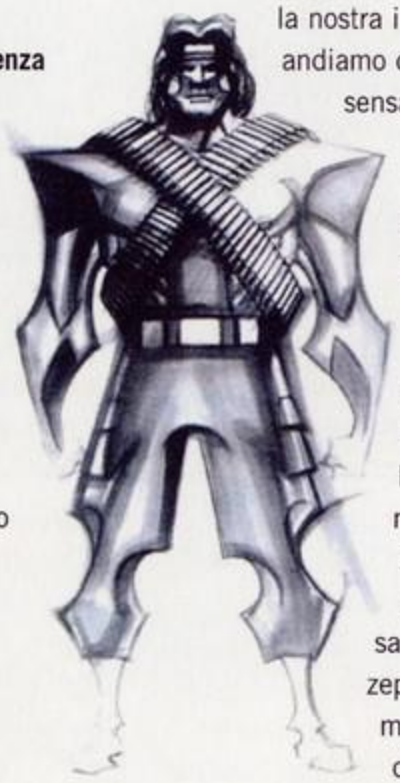
TGM: Per quanto riguarda il sistema di combattimento tra i nostri uomini e gli agenti delle Forces of Justice, quante possibilità di scelta abbiamo?
DH: Nelle fasi di combattimento possiamo ordinare ai nostri uomini di uccidere o, in alternativa, di imprigionare gli agenti nemici. Alcuni personaggi potranno usare armi, mentre altri agiranno a mani nude sfidando gli avversari in corpo a corpo.

TGM: Puoi dirci qualcosa riguardo l'intelligenza artificiale implementata in Evil Genius?
DH: Qui alla Elixir utilizziamo un linguaggio di scripting modulare che ci permette di creare reazioni di volta in volta diverse nei personaggi. In particolare, gli agenti nemici utilizzano uno speciale sistema basato su obiettivi che possono rapidamente cambiare in funzione delle circostanze, come il rinvenimento di un compagno ucciso o altri fatti determinanti. Sostanzialmente, è lo stesso sistema che abbiamo impiegato in Republic.

TGM: È prevista una modalità multiplayer?
DH: Attualmente stiamo lavorando a due tipologie diverse di multiplayer. La prima permetterà a due giocatori di impersonare altrettanti "evil genius" e di sfidarsi. La seconda opzione, che contiamo di implementare in un eventuale sequel, darà la possibilità a uno dei due giocatori di schierarsi dalla parte delle Forces of Justice.



▲ **Una delle "torture" del gioco: una specie di girandola che farà presto impazzire il malcapitato di turno.**



Accidenti, il tempo a disposizione per la nostra intervista è finito. Ce ne andiamo dalla sede della Elixir con la sensazione di aver visto da vicino qualcosa di potenzialmente dirompente nel panorama RTS prossimo venturo. Il Demis che abbiamo incontrato sembra aver metabolizzato nel migliore dei modi il parziale insuccesso di Republic e, ne siamo sicuri, la forza di Evil Genius si misurerà anche sulle debolezze del suo predecessore. Una cosa è certa: Evil Genius sarà un gioco divertente, pieno zeppo di humour e tremendamente "challenging". Come dicono da queste parti...

▲ **I nostri laboratori saranno in grado di progettare anche orrendi mostri come questo!**

▼ **John Steel in persona si lancia col suo paracadute molto "british". Lo accoglieremo come merita...**

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

REPORTAGE

Claudio "keiser" Todeschini keiser@xenia.it

SVILUPPATORE
GSC Game World

PUBLISHER
THQ

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
inverno 2004

SITO
www.stalker-game.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi uno speciale con nuove immagini del gioco e la storia del disastro di Chernobyl!

Un press tour a Kiev, Ucraina, a cinquanta chilometri da Chernobyl. Un videogioco ambientato nell'area circostante la centrale atomica. Un titolo le cui premesse dovrebbero impensierire non poco Valve e id Software. Non siete un po' curiosi?

REPORTAGE

Quella di S.T.A.L.K.E.R. è una storia piuttosto interessante, e non mi riferisco solamente alla trama; il progetto dell'ucraina GSC Game World ha avuto inizio tre anni fa come "semplice" sparatutto in soggettiva: livelli, missioni, armi, nemici da ammazzare e tutto il resto. Parallelamente alle prime fasi di progettazione dello shooter, una parte del team ha cominciato a lavorare a un complesso simulatore di vita artificiale, un mondo virtuale nel quale far interagire e "vivere" tutti gli esseri al suo interno, giocatore incluso. Dopo poco più di sei mesi, mentre cominciavano a prendere forma gli asset grafici e fisici di S.T.A.L.K.E.R., il simulatore veniva portato a termine con successo, e di conseguenza inserito nel gioco. E così, quello che inizialmente avrebbe dovuto essere un FPS come tanti altri, si preparava a diventare il titolo più promettente del 2004. Visto con i miei occhi e provato di persona in quel di Kiev, in una fredda mattina di febbraio.

QUELLO CHE AVREBBE DOVUTO ESSERE UN FPS COME TANTI SI PREPARA A DIVENTARE IL TITOLO PIÙ PROMETTENTE DEL 2004

COMINCIAMO CON UN PO' DI STORIA...

La trama prende spunto dalla catastrofe di Chernobyl avvenuta nell'aprile del 1986, e suc-

▲ Il tempo che scorre è segnato dalle condizioni di luce che cambiano continuamente. Ovviamente è possibile che cominci a piovere da un momento all'altro, come in questa immagine...

▲ Immancabile foto ricordo dell'evento: a sinistra il lead programmer, a destra il simpatico webmaster nonché grafico, al centro un "portoghese" che si è imbucato alla presentazione per scroccare snack e vodka... Bella maglietta, comunque!

cessivamente si dipana lungo una linea narrativa alternativa. Vent'anni dopo l'esplosione che ha colpito la centrale nucleare, una seconda esplosione, di natura sconosciuta, sconvolge tutta l'area circostante - la Zona - provocando l'insorgere di misteriosi fenomeni, la comparsa di strani animali e la presenza di anomalie energetiche che nessun dispositivo di protezione riesce a contrastare. I militari hanno deciso di mettere sotto quarantena l'intera Zona, che nel giro di pochi anni si popola di stalker, soldati mercenari intrufolati nel perimetro alla ricerca di armi e artefatti misteriosi che interessano a ricche organizzazioni criminali. Il giocatore veste i panni di uno di questi "militari", deciso ad entrare nella Zona per fare soldi in maniera veloce, ma che ben presto si ritroverà a indagare su quello che è realmente successo a Chernobyl durante la seconda esplosione.

Il gioco si presenta come uno sparatutto in soggettiva, ma dietro l'aspetto di un titolo tutta azione si nasconde un prodotto ben più complesso: la trama, non lineare e che porterà alla bellezza di otto finali possibili, permetterà la libera esplorazione dei trenta chilometri quadrati nei quali si estende la Zona, anche a bordo dei numerosi veicoli che si incontreranno lungo il cammino. L'approccio alle diverse missioni e agli obiettivi da seguire è orientato alla massima libertà di scelta da parte del giocatore, come spiegato più avanti nell'intervista ai programmatori.

... MA ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Il motore grafico di S.T.A.L.K.E.R. si chiama X-Ray, nasce negli studi della GSC, e si candida a essere uno dei più spettacolari che si siano visti: la gestione degli spazi aperti è eccellente, i modelli degli edifici e di tutti gli oggetti incontrati sono molto dettagliati e ricchi di poligoni, e del resto basta una rapida occhiata alle foto di questa preview per rendersene conto. Ogni singola texture è una fotografia vera applicata ai poligoni, e l'effetto finale è strepitoso. Numerosi i dettagli che colpiscono, dall'erba alta che ci si ritrova continuamente a calpestare alle luci e alle ombre dinamiche, che fanno sembrare il primo Splinter Cell un buon esercizio di programmazione. L'orologio non si ferma mai, nella Zona, e il passaggio da notte e giorno, da bello a cattivo tempo è segnato da una netta ma graduale variazione dell'intensità della luce e dalla presenza di nuvole nello splendido cielo sopra la testa del giocatore.

E tanto per rimanere in tema di mirabilie, il motore fisico - anch'esso sviluppato internamente alla GSC - è semplicemente superbo. Nel corso della presentazione ci è stata mostrata una stanza realizzata appositamente per testare la fisica del gioco: non vi dico lo spasso nel tirare granate in mezzo a un gruppo di barili, o sparare con un fucile contro un paio di lampadine appese a un filo per vederle roteare vorticosamente su se stesse... I mobili si possono sfasciare a colpi di arma da fuoco, gli oggetti si spostano andandoci contro, i soldati si accasciano realisticamente quando muoiono (le famose bambole di pezza o rag doll, che dir si voglia!): durante uno scontro uno di loro è morto accanto a una gigantesca bombola di elio, adagiandosi lentamente su di essa, senza che un solo poligono si fondesse con gli altri...

UN CUORE PULSANTE DENTRO UN VIDEOGIOCO

Ma se gli engine che gestiscono grafica e fisica mi hanno più che positivamente colpito, è la simulazione della vita all'interno della Zona cui accennavo all'inizio che mi ha davvero lasciato a bocca aperta. Il tema è decisamente complesso, e cercherò quindi di spiegarlo in maniera piuttosto semplice, utilizzando un paragone forse un po' azzardato ma efficace. Quello che si trova dentro S.T.A.L.K.E.R. è un mondo "a la Matrix", nel quale si muovono e interagiscono animali, personaggi gestiti dal PC e il protagonista del gioco. Ognuno, in questo universo, deve sottostare alle medesime regole, senza eccezioni. Tutti devono nutrirsi per sopravvivere e riposare ogni tanto: può quindi capitare di incontrare un branco di cani mutanti che inseguono, assalgono e quindi divorano una specie di bisonte deforme. Ma può anche capitare, la partita dopo (lo dico perché è quello che mi è successo), di trovarsi a dover combattere quegli stessi cani perché il bisonte era da un'altra parte, e loro cercavano del cibo. Ci si potrà imbattere in soldati appisolati sotto un albero, o troppo stanchi per combattere e che

IL MOTORE GRAFICO, L'X-RAY ENGINE, È UNO DEI PIÙ SPETTACOLARI CHE SI SIANO MAI VISTI

GSC GAME WORLD

La storia della software house ucraina inizia nel 1995, con la localizzazione di alcuni videogiochi per il mercato russo e lo sviluppo di titoli educativi. Nel 1997 esce Warcraft 2000, primo prodotto non commerciale, che altro non è se non un clone di Warcraft 2 con l'aggiunta delle armi nucleari. Nel 2000 esce il primo titolo commerciale, Cossacks, che ha riscosso grande successo in tutto il mondo (due milioni di copie vendute, molte delle quali nella ex Unione Sovietica), e che ha permesso alla GSC di uscire quasi indenne dalla crisi che ha colpito il Paese in quegli anni. I loro successivi lavori sono stati il non esaltante FPS Codename: Outbreak, il combat racing Hover Ace e l'RTS American Conquest. Dopo aver portato a termine Firestarter, la software house è attualmente impegnata nello sviluppo di S.T.A.L.K.E.R. e, con un team completamente diverso, di Cossacks 2.

▲ Le armi presenti nella versione finale del gioco saranno una trentina, la maggior parte delle quali con due modalità di fuoco e varie possibilità di potenziamento (silenziatori, mirini telescopici e via di questo passo)

▼ A sinistra la vera Chernobyl, a destra la ricostruzione degli artisti della GSC. Impressionante...

QUELLO DI S.T.A.L.K.E.R. È UN MONDO ALLA "MATRIX" DOVE TUTTI SEGUONO LE STESSE REGOLE, SENZA ECCEZIONI

quindi scapperanno per nascondersi. Lo stesso vale anche per il giocatore: sarà necessario di quando in quando far fuori qualche ratto o qualche uccello che vola nel cielo per nutrirsi, cercare un posto appartato e schiacciare un pisolino, altrimenti gli effetti della stanchezza si ripercuoteranno sull'accuratezza nella mira, sui movimenti, fino allo svenimento e alla morte per fame. Anche dal punto di vista dell'Intelligenza Artificiale, i programmatori hanno fatto del loro meglio per mettere NPC e giocatore sullo stesso terreno: esattamente come noi, anche i nostri avversari avranno un raggio visivo e uditivo al di fuori del quale non potranno né vederci né sentirci, e una volta individuata una presenza ostile, cercheranno di raggiungerla senza barare. Questo vuol dire che se ci si nasconde in una casa, per esempio, uscendo dal campo visivo del nemico, questi verrà a cercarci senza sapere dove ci troviamo esattamente, ma andando dove lui stesso andrebbe se si trovasse nella medesima situazione. Non esisteranno missioni stealth in senso proprio, ma l'approccio - senz'altro più realistico - promette di essere anche più divertente. La Zona si rivela piuttosto "viva" anche dal punto di vista dei comportamenti degli NPC: esattamente come il giocatore, anche loro avranno missioni da portare a termine, merci da scambiare, obiettivi da perseguire. Non sarà quindi improbabile imbattersi in un duello a fuoco che non ci vede direttamente coinvolti. È stato lo stesso game designer, di fronte a un Todeskazzi sbigottito, a raccontare che se il giocatore - paradossalmente - decidesse di non fare nulla e limitarsi a sopravvivere, sarebbero gli stessi NPC a portare a termine l'avventura, per conto proprio. Semplicemente pazzesco...

▲ **A parte la bellezza dell'immagine, la cosa che più sconvolge è che nei pressi di Chernobyl esiste un immenso cimitero di veicoli militari come quello alle spalle dello stalker...**

QUATTRO CHIACCHIERE CON GLI SVILUPPATORI

In preparazione alla chiacchierata in quel di Kiev, abbiamo dato ai frequentatori del forum di TGM Online la possibilità di proporre le proprie domande, prontamente "girate" ai programmatori nel corso dell'intervista. Mi perdoneranno quelli che non trovano il proprio nome qui di seguito: alcuni quesiti sono stati accorpati, mentre altri hanno già trovato risposta nell'articolo, e sono quindi stati "tagliati".

[TGM] Inishmore, Gunny e TheRealSouther: Come mai avete scelto di ambientare il gioco nel luogo dove è accaduta la più grande disgrazia nucleare della storia? È solo un pretesto per inserire nella trama i soliti mostri o c'è qualche intento di divulgazione? Non vi sembra di speculare su un dramma reale i cui terribili risvolti sono vissuti ancora oggi da moltissimi ucraini?

Andrew Prokhorov: Con S.T.A.L.K.E.R. abbiamo cercato il modo di riportare all'attenzione del mondo una tragedia della quale ormai non parla più nessuno, e che invece continua a essere attuale. Lo stesso discorso si potrebbe fare per Call of Duty e per tutti i giochi di guerra realistici che si vedono in questo periodo. Anche loro speculano? Certo, ma la differenza è che noi ci siamo passati, in questa tragedia. È un modo per farla ricordare a chi l'ha dimenticata. Qui da noi la gente ha già cominciato a parlarne, e in fondo è un bene.

[TGM] Kyo Kusanagi (e tanti altri): Cosa dovrebbe spingere l'utente medio, affascinato dall'hype di

CHERNOBYL, UNA TRAGEDIA DIMENTICATA

Perché un gioco ambientato nel luogo della più grande catastrofe ambientale causata dall'uomo?
Ce lo ha detto Alexander Novikov, attuale capo della sicurezza della centrale, che nel 1986 lavorava come responsabile di uno dei nuclei (non quello che è esploso) e che ha preso parte alla presentazione del gioco: "Quella di Chernobyl è una disgrazia della quale il mondo non parla più. Non c'è memoria di quanto è successo qui vent'anni fa. Sono il più grande "fan" di S.T.A.L.K.E.R., perché è un bel videogioco, ma è anche un modo per ricordare e riportare all'attenzione di tutti una tragedia che continua, qui, tutti i giorni".

Raccontare in poche righe quello che è successo il 26 aprile 1986 è davvero impossibile. Su TGM Online trovate un lungo resoconto della tragedia e delle sue conseguenze negli anni, con alcune tra le - immancabili - ipotesi sui perché dell'incidente. Non è mia intenzione esprimere opinioni di alcun tipo, ma solo riportare quanto i ragazzi della GSC hanno raccolto in questi mesi e ci hanno gentilmente messo a disposizione. Un lavoro che ha aiutato per primo il sottoscritto a comprendere (una parte di) quello che, vent'anni fa, non potevo neanche immaginare.

▲ **Proprio il tipo ideale da incontrare in un luogo buio come questo. Per siffatti figuri non è stata scritta una intelligenza artificiale troppo complessa...**

▼ **Anche se non abbiamo potuto vederlo con i nostri occhi, alla GSC ci hanno confermato la presenza di un livello ambientato nella centrale atomica di Chernobyl.**

"CON S.T.A.L.K.E.R. ABBIAMO CERCATO IL MODO DI RIPORTARE ALL'ATTENZIONE DEL MONDO UNA TRAGEDIA DELLA QUALE NON PARLA PIÙ NESSUNO" *ANDREW PROKHOROV - GSC GAME WORLD*

DooM3 e Half-Life 2, verso S.T.A.L.K.E.R.?
AP: D3 e HL2 sono seguiti di titoli famosi, bellissimi, ma sai già cosa ti aspetta quando li giocherai. S.T.A.L.K.E.R. è DooM, più HL2, più un sacco di altre cose. Ce n'è davvero per tutti i gusti. Crediamo che il nostro gioco sia di gran lunga superiore ai due che hai citato, sotto tutti i punti di vista.

[TGM] Kilang: Quanto sarà aderente il gioco al libro dei Fratelli Strugatzki?
AP: La storia non sarà esattamente la stessa, ma ne riprende alcuni aspetti, come la Zona o gli stessi stalker. Non abbiamo seguito per filo e per segno la trama, che ha anche un'altra ambientazione. Quello che abbiamo voluto riprendere di romanzo e film è l'atmosfera: inquietante, precaria, oscura...

[TGM] TheRealSouther: Avete sostituito il sottotitolo "Oblivion Lost" con "Shadow of Chernobyl". Perché?
AP: La decisione è stata presa dal publisher, perché così suona meglio agli americani e agli inglesi, sia come pronuncia sia come significato. Avremmo preferito mantenere Oblivion Lost, che tradotto in ucraino ha una valenza molto più forte. Cosa vuoi che ti dica, quantomeno si richiama l'ambientazione di Chernobyl già dal titolo.

[TGM] Claudio "keiser" Todeschini: Come è strutturato il gioco? Ti muoverai da solo, o dovrai agire con persone che fanno parte della tua squadra?
AP: Dipende da te. Puoi scegliere di muoverti come un "lupo solitario" e agire per conto tuo o unirti ad alcuni gruppi di combattenti e seguirli; nel gioco ci saranno diverse fazioni, ciascuna con proprie ideologie e obiettivi. Questo non vuol dire che S.T.A.L.K.E.R. sarà un gioco di squadra, però. Quando incontri qualcuno e decidi di unirti a lui allora ti aiuterà negli scontri, ma non potrai dare ordini o dirgli cosa fare (come in Rainbow Six, ad esempio). Ogni persona all'interno della Zona potrà interagire con te - parlare, combattere, commerciare - ma avrà comunque la sua "vita": dovrà mangiare, dormire e, più in generale, cercare di raggiungere i propri obiettivi.

[TGM] keiser: Qual è stata la difficoltà maggiore incontrata nello sviluppo della simulazione?
AP: Sicuramente ottimizzare tutti i dati e le informazioni. Lo "stato" di ogni oggetto contiene un gran numero di parametri: non è stato facile ridurli e comprimerli in modo tale che potessero essere gestiti senza problemi da computer di fascia media.

[TGM] keiser: Livelli di difficoltà del gioco: ci sono? Cosa cambia da uno all'altro?
AP: Ci saranno tre livelli di difficoltà; quello che cambia è sostanzialmente il numero di salvataggi disponibili: infiniti nella modalità Easy e limitati a mano a mano che si sale, fino ad avere solo sporadici salvataggi automatici in specifici momenti della giornata.

[TGM] Hexen Third: I diversi motori del gioco, sia grafico che fisico, sono stati sviluppati da voi; avete intenzione di darli in licenza?
AP: Sì, verranno utilizzati ancora in futuro per altri progetti della GSC di cui non ti posso ovviamente parlare, e contiamo di darli in licenza ad altri sviluppatori.

[TGM] ilonand: Cosa significa l'acronimo S.T.A.L.K.E.R?
AP: Ti verrà svelato nel corso del gioco, non possiamo anticipartelo adesso!

[TGM] cesek: L'attenzione verrà riposta più al gioco singolo o al multiplayer?
AP: Attualmente prevediamo di inserire anche diverse modalità multiplayer, ma non abbiamo ancora definito nulla di specifico o concreto (per questo motivo, tutte le domande relative al gioco online sono state omesse, ndCT).

▲ **Una Lada Niva in perfetto stato. O meglio, lo era prima che cominciassi a sforacchiarne la carrozzeria per vedere l'effetto delle texture dei buchi dei proiettili sulla lamiera...**

[TGM] dygez: Fin dove vi siete spinti all'interno di Chernobyl per raccogliere materiale, e fin dove ci spingeremo noi all'interno del gioco? Ci saranno livelli fantasiosi, oppure sarà tutto ricostruito fedelmente?
AP: Siamo andati a visitare la città di Chernobyl diverse volte negli ultimi due anni, raccogliendo materiale fotografico della centrale e dei dintorni. Abbiamo ricostruito tutto quello che riguarda il sarcofago e gran parte del territorio circostante. Diciamo che il 70% del gioco è reale e il 30% inventato. Quello che abbiamo dovuto aggiungere noi è stato necessario perché il posto, a parte la centrale e il paese, è di una "noia" mortale; abbiamo inserito varietà e movimento in un ambiente altrimenti piatto.

[TGM] Vincenzo (by way of falcon.eddie): Svilupperete una versione specifica per l'AMD64? Se sì, su cosa si faranno sentire i 32 bit in più?
AP: Abbiamo nei nostri studi un Athlon 64, e sicuramente il gioco lo supporterà appieno, ma non abbiamo pensato a ottimizzazioni specifiche o sviluppi particolari per questo processore.

[TGM] Luciofox: Ci sarà un supporto attivo alla comunità dei modder? Quante e quali possibilità saranno consentite alla parte "creativa" della community?
AP: La questione è ancora in discussione e non risolta appieno, come per il multiplayer.

▲ **Piccola nota umoristica che con la foto non c'entra granché: il cibo nella Zona è ovviamente contaminato... per non risentire troppo delle radiazioni esiste un solo rimedio: bere Vodka in quantità!**

▼ **Spettacolare, eh? Le macchine su cui abbiamo provato il gioco, che girava in maniera eccellente, erano Athlon 2500+ con 512 MB di RAM e ATi Radeon serie 9000. Nulla di trascendentale, men che meno tra qualche mese...**

FLAT OUT

PREVIEW

Marco Auletta **rulla@xenia.it**

In Finlandia gli inverni sono lunghi e freddi e le temperature scendono d'abitudine molto sotto lo zero. Uscire e farsi una partitella a calcio è fuori questione, un bel giro in bici anche. Che rimane? Ci si ubriaca al chiuso dalle cinque in avanti, si corre in macchina come dei pazzi oppure si comincia a digitare ...

SVILUPPATORE
Bugbear Entertainment

PUBLISHER
Empire

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
settembre 2004

SITO
www.bugbear.fi

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Su TGM Online ti aspetta un intero forum dedicato ai giochi di guida. Corri a visitarlo!

I programmatori della Bugbear Interactive hanno optato per la terza via, dato che di assi del volante finlandesi ce ne sono già troppi (basti pensare ai vari Raikkonen, Vataanen, Makinen), rimanendo però in un campo a loro familiare, quello appunto dell'automobilismo.
Il loro Flat Out discende direttamente dal sottovalutato Rally Trophy e promette d'essere un gioco di guida "semplice" ma allo stesso tempo con un incredibile livello di sofisticazione; proprio per sincerarci delle intenzioni dei Bugbear e per verificare le loro dichiarazioni siamo andati a trovarli in quel di Helsinki. Quanto segue è il resoconto di quelle quattro giornate di febbraio. Concorderete con me che forse per una persona

PER SINCERARCI DELLE INTENZIONI DEI BUGBEAR E PER VERIFICARE LE LORO DICHIARAZIONI SIAMO ANDATI A TROVARLI IN QUEL DI HELSINKI

freddolosa recarsi in Finlandia in inverno non è esattamente la mossa più saggia. Eppure, vuoi per spirito d'avventura, vuoi perché là si mangia

▲ Due gatti che si azzuffano... No, non ho la minima idea di come possano sistemarsi così due auto.

▲ Oops! Gli pneumatici volano via come farebbero nella realtà. Forse sono un po' più leggeri del dovuto, ma l'effetto è comunque impressionante.

veramente bene, vuoi perché all'orizzonte si profilava una non meglio precisata "esperienza rallystica", vuoi perché comunque sono già stato in Lapponia in inverno e sono sopravvissuto (a stento) e vuoi perché il ToSo non aveva nessun altro da mandare, ho accettato di buon grado questa missione (che riconoscenza... ndToSo). È anche vero che, con la mia solita fortuna, la ventilata "esperienza rallystica" sarebbe stata sicuramente una corsa di due minuti a bordo di un go-kart su un ovalino asfaltato (sempre meglio di un calcio nel sedere), ma per fare un favore al mio esimio collega ho accettato. In seguito ho scoperto che non solo ho fatto più che bene, ma come diretta conseguenza sono anche diventato l'oggetto dell'invidia dei miei colleghi, cosa che fa sempre alzare di buonumore la mattina.

LAVORO DURO

Unito a una carovana mista di giornalisti e "gente che lavora sul serio" arrivo così in una Helsinki alle prese con il suo solito inverno, per l'occasione in versione "light": nonostante all'arrivo la temperatura fosse sistemata stabilmente al di sotto degli undici gradi sottozero (la massima), al nostro risveglio siamo stati sorpresi dal sole e da un'aria insolitamente mite (per la Finlandia invernale, si capisce – si parla comunque di un freddo cane). Forti della convinzione che "comunque a Milano in inverno fa più freddo per via dell'umido", convinzione che aiuta a superare qualsiasi avversità (per tradizione a Milano fa sempre più freddo e sempre più caldo, indipendentemente dal fatto che ci si riferisca per contro all'equatore o all'Antartide) siamo riusciti a mantenere il sorriso sulle labbra chiedendoci poi che cosa ci avrebbe riservato il destino, dato che la trasferta sarebbe durata quattro giorni e sapevamo già che dai programmatori non avremmo passato più di mezza giornata.
Avete capito bene: quattro giorni per cinque ore di lavoro. E poi non dite che non ci spezziamo la schiena per voi, che non sputiamo sangue, che non diamo il massimo. La verità è che la nostra vita è sempre in gioco, lì, sul filo, densa di sacrifici e avara di soddisfazioni. E tutto questo lo facciamo per voi. Ma sto divagando...
Il giorno successivo all'incontro con i programmatori, nel quale abbiamo potuto vedere il gioco e fare due chiacchiere con gli stessi (non preoccupatevi, dopo ve ne parlo) ci siamo asciugati il sudore dalla fronte e abbiamo contemplato l'attività formativo-educativa organizzata per l'occasione, ovvero una specie di mini-rally sulla neve a bordo di una serie di BMW non di primo pelo ma comunque efficaci. Dall'alto della mia infinita esperienza automobilistica (una Panda e una Corsa, e nemmeno per molto tempo) ero perfettamente conscio di essere in grado di domare un qualsivoglia veicolo con un numero di ruote compreso da uno a infinito, per cui ho indossato fiero la mia brava tuta e il mio onesto casco e sono salito a bordo del mezzo. Ho così intuito che il personale addetto all'allacciamento delle cinture in realtà svolgeva quel compito solo come hobby, dato che il suo vero lavoro era sicuramente quello di strangolatore professionista. Detto questo, ci siamo tutti preparati alla gara, visto che prima ci hanno fatto scendere in pista uno alla volta (o quasi) per prendere i tempi di "qualificazione" e in seguito ci hanno divisi in gruppi di tre per delle finaline. Lì ho capito due cose: che il Petrullo (PR poliedrico che avete già imparato a conoscere) sa andare in macchina ancora meno di me e che l'attuale PM della Empire (Marco

E LE AUTO VERE?

Si fa in fretta a capire come mai non ci siano delle auto "vere" in Flat Out: nessun produttore sano di mente avrebbe mai permesso una simile rappresentazione dei suoi veicoli. Le case automobilistiche hanno una politica ben precisa sull'inclusione dei loro automezzi nei giochi. Il modo più semplice di ottenere il loro consenso è quello di evitare qualsiasi forma di guida urbana e di incidente. Mettendo delle auto su delle piste chiuse, senza incidenti e senza ribaltamenti puoi ottenere la licenza di qualsiasi casa (pagando); vedete l'esempio di Gran Turismo. Se le fate correre per le strade delle città, molte case si ritirano, a meno che le città non vengano

"trasformate" in tracciati veri e propri, come in Project Gotham (e di nuovo Gran Turismo). Gli incidenti "leggeri", deformazioni minori della carrozzeria, vetri rotti, fanno fuggire altre case. Di solito sono permessi a patto che il pilota indossi un casco (ecco perché in Driv3r non vedrete auto su licenza), ma ci sono comunque eccezioni come in The Getaway. In nessun caso però nessun costruttore sano di mente vi lascerà far capottare l'auto o rappresentare un incidente potenzialmente mortale, quale lo schiacciamento completo (o lo sfondamento) del tetto. E visto che questa evenienza in Flat Out si verifica spesso...

I BUGBEAR CREDONO FERMAMENTE NEI RACING GAME IN CUI CONTINO SIA UN MODELLO DI GUIDA REALISTICO E INTERESSANTE, SIA IN UN GAMEPLAY VARIO E IMMEDIATO

▲ Il lavoro ferve nella sede della Bugbear... Questo qui per esempio non trova più la sua collezione di jpg "per adulti".

▲ I pezzi che perdono i vari veicoli rimarranno sul terreno e costituiranno un intralcio per i mezzi che seguiranno... Compreso il vostro, al giro successivo.

Cittadini) è un pazzo scatenato, anche se comunque era cosa nota. Vi basti sapere che pur non avendo dominato la finalina delle finaline (l'ha vinta ovviamente un membro della Bugbear, vera macchina-nella-macchina, tipico freddo pilota finnico senza pietà per nessuno) il nostro Citta ha seriamente impressionato i membri dello staff del posto, che hanno cominciato con lo scommettere su quanto sarebbe sopravvissuto e in seguito si sono dichiarati sinceramente ammirati per l'assoluta noncuranza nei confronti della sua incolumità personale.

Mentre rischiavo la vita e il portafogli a bordo della BMW, comunque (per i danni c'era una sorta di "franchigia" di duecento euro. Se avessimo fatto danni sopra quella cifra, avremmo dovuto pagare – e lì nessuno ha avuto il coraggio di chiedere se avesse offerto la Empire in caso di pira sacrificale composta da più auto) ho avuto modo di fare le mie brave riflessioni.

Innanzitutto, guidare una BMW a trazione posteriore sulla neve non è facile ma è piuttosto divertente. La seconda è che sembrava di stare in un videogioco, per davvero. La terza è che sono troppo basso e non riuscivo a vedere il cofano dell'auto. La quarta è che aprire il gas all'improvviso in terza uscendo da una curva sulla neve su una macchina che non si conosce è allo stesso tempo sconsigliabile e da provare. La quinta, infine, è che nonostante sembrasse di essere in un videogioco, era comunque molto meglio e credo che nessun gioco riuscirà mai a catturare le stesse sensazioni. E allora perché ero lì?

Perché mi avevano invitato.

COSA NON SI FA PER CAMPARE...

A parte questo, ero lì principalmente per vedere un gioco. Questa è una buona giustificazione da usare a casa con gli amici "sai, sono stato invitato in Finlandia, mi hanno pagato volo, albergo, colazioni, pranzi, cene e persino un piccolo rally" "Ah, che botta di c... arisma" "Dai, era per lavoro" "Sì sì, ne so un'altra, allora, ci sono un italiano, un tedesco, un francese e un inglese...". La vita del giornalista è dura, ve l'ho già detto. Comunque sia, risolta l'incombenza del rally sulla neve, facciamo un flashback e torniamo alla mattina prima, mattina in cui ci siamo intrufolati negli studios dei Bugbear, dove abbiamo incontrato il team al gran completo.

Dopo un breve (ma intenso) briefing, abbiamo intuito che salvo un excursus nell'ibrido FPS tattico strategico con l'imminente Soldner, il loro cuore è nei giochi di guida. Già responsabili dello spettacoloso Rally Trophy e del meno spettacoloso ma comunque gradevole Tough Trucks (un budget mai uscito qui da noi), i Bugbear credono fermamente nei racing game in cui contino sia un modello di guida realistico e interessante, sia un gameplay vario e immediato. Questi due loro "cardini" stanno portando alla realizzazione di Flat Out, che vedrà la luce verso settembre e del quale gradiremmo appunto rivelarvi qualche elemento di background.

Innanzitutto, Flat Out potrebbe essere visto come il diretto erede dei vari Destruction Derby (spero li ricordiate, benché sia una serie principalmente da console). Immaginate una serie di percorsi sparsi per sette diverse ambientazioni (delle quali solo due sono veramente complete, almeno allo stato attuale delle cose), che spaziano dal banale (ammettiamolo) ovale NASCAR al più interessante tracciato sterrato nei dintorni di una cava, passando per un circuito cittadino, un bosco innevato e così via. All'interno di questi percorsi, sistemate un numero imprecisato di veicoli (al momento il limite dovrebbe essere otto) pescati da una serie di auto non esistenti in realtà (vedi box). A questo punto immaginate che questi veicoli rispondano nel gioco a delle leggi fisiche che assomiglino a quelle reali, e cioè siano sottoposti a tutte le varie forze del caso: questo significa che potremo vederli saltare per delle rampe, girarsi su loro stessi, capottarsi e così via. Ora immaginate (se siete ancora con me) che tutto ciò causi ai veicoli dei danni, danni che si riflettono non solo dal punto di vista estetico, con lamiere che si piegano, vetri che si infrangono, pezzi di carrozzeria che si staccano e rimangono a terra (senza sparire dopo qualche secondo) ma anche da quello delle prestazioni: un'auto brutta, piegata e fumante andrà quindi più piano (e meno dritta) di una nuova di pacca. Essendo questo un titolo del 2004 non poteva mancare all'appello l'unica vera innovazione introdotta nei giochi da parecchi mesi a questa parte, e cioè un engine che gestisca la fisica di tutti gli oggetti del "mondo". Flat Out, può vantare un'implementazione pressoché perfetta di un motore molto simile all'Havok, capace di gestire senza fallo i circa duemila elementi mobili (auto escluse) presenti sulla pista. I programmatori erano evidentemente fieri di questa loro trovata e l'hanno sfruttata appieno disseminando i tracciati di ostacoli ed elementi di ogni genere, dalla pila di tronchi alla curva delimitata da pneumatici, ciascuno dei quali si comporta come farebbe nella realtà "volando" a un impatto troppo forte, rotolando, rimbalzando e così via. Il risultato è che l'esperienza di gara di Flat Out risulta ipercinetica soprattutto nei momenti più concitati, con auto che si spingono tra di loro, pezzi che volano, scenari devastati e anche l'occasionale edificio distrutto.

Per essere sinceri, dal punto di vista del gameplay stesso i Bugbear stavano ancora decidendo molte cose, per cui non ci è dato di sapere con esattezza che stili di gioco introdurranno. È certo che oltre alla "gara vulgaris" ci sarà anche un destruction derby in piena regola, ma oltre a questa scontata modalità gli amici finlandesi pareva stessero pensando a tutta una ridda di minigiochi che ruotassero intorno all'uso della fisica e della "distruggibilità" delle auto. Altro particolare assente nella versione da noi visionata riguardava l'utilizzo dei piloti dei veicoli. Nelle foto potete notare che tutti i posti di guida sono vacanti: nella versione finale pare saranno occupati da personaggi soggetti all'engine fisico, personaggi che potranno quindi anche essere sbalzati fuori dall'abitacolo (attraverso il parabrezza, per esempio) e travolti da un'altra auto, anche se ci è stato assicurato che in nessun caso si vedranno sangue o scene orripilanti. In ogni caso, avremo più dettagli quando ci consentiranno di mettere le mani senza supervisione su un codice del gioco. Aspettatevi quindi prossimamente (presto) una preview del gioco seguita a ruota da una recensione...

FLAT OUT POTREBBE ESSERE VISTO COME IL DIRETTO EREDE DEI VARI DESTRUCTION DERBY

▲ Che ci crediate o no, nessuna auto è stata maltrattata durante la lavorazione di questo speciale.

la tua nuova rivista di cinema e televisione è arrivata!

Il N° 5 in edicola dal 25 marzo

HITMAN: CONTRACTS

PREVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it** - ddf

SVILUPPATORE
IO Interactive

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
aprile 2004

SITO
www.hitmancontracts.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

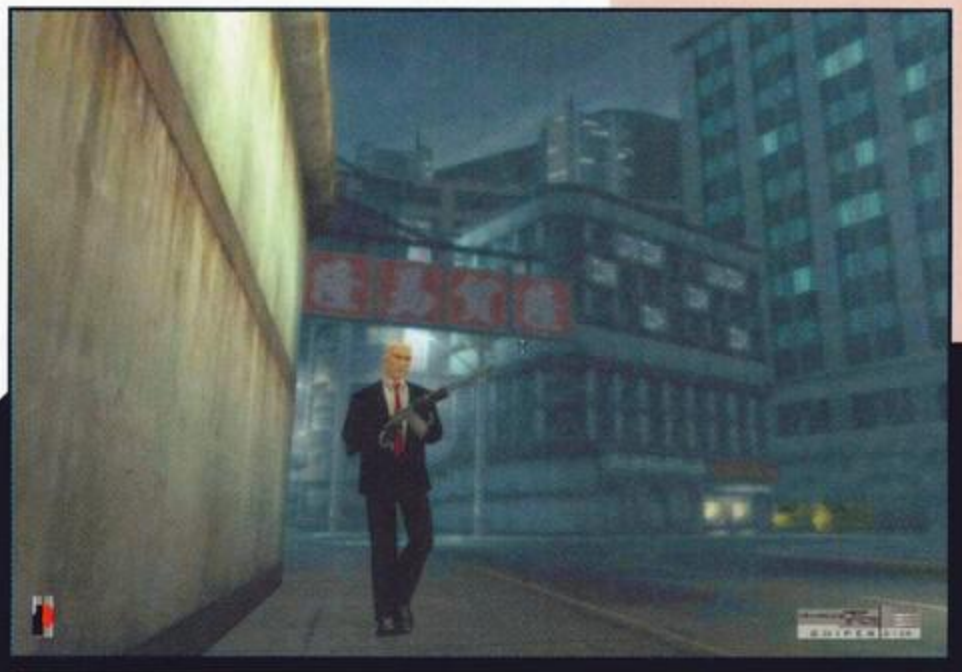
Nella sezione Download di TGM Online trovi il trailer dell'ultima fatica degli IO Interactive!

Dopo un primo capitolo di successo ma un po' ostico, dopo un secondo capitolo di successo ma un po' semplice, si prepara a sbarcare nei negozi Hitman: Contracts. Sarà la volta buona? O alla IO Interactive avranno capito che comunque vada sarà un successo?

A circa due mesi dalla sua uscita, Hitman: Contracts sta iniziando ad avere l'esposizione pubblicitaria che merita. Questa saga ha conosciuto un successo che è andato aumentando a ogni episodio della serie, fatto questo ancor più eccezionale dato che già il primo gioco fece scalpore. I punti di forza di questo Hitman sono azione frenetica e innovazione nel gameplay, tenuti assieme da una grafica mozzafiato e animazioni fluidissime: tutte le premesse per un titolo di alto livello sembrano esserci.

Hitman Contracts esplora il lato oscuro della psiche del killer di professione e promette di essere, proprio per questa particolarità, l'episodio più sconvolgente della serie. Fondere sapientemente l'azione e la componente tattica che consente di portare a termine ogni esecuzione in diversi modi non è certo semplice, ma alla IO Interactive ci sono riusciti con classe.

LA TRAMA RIPRENDE LE VICENDE DI 47, IL KILLER PROTAGONISTA DELLA SAGA, LÌ DOVE LE AVEVAMO LASCIATE.

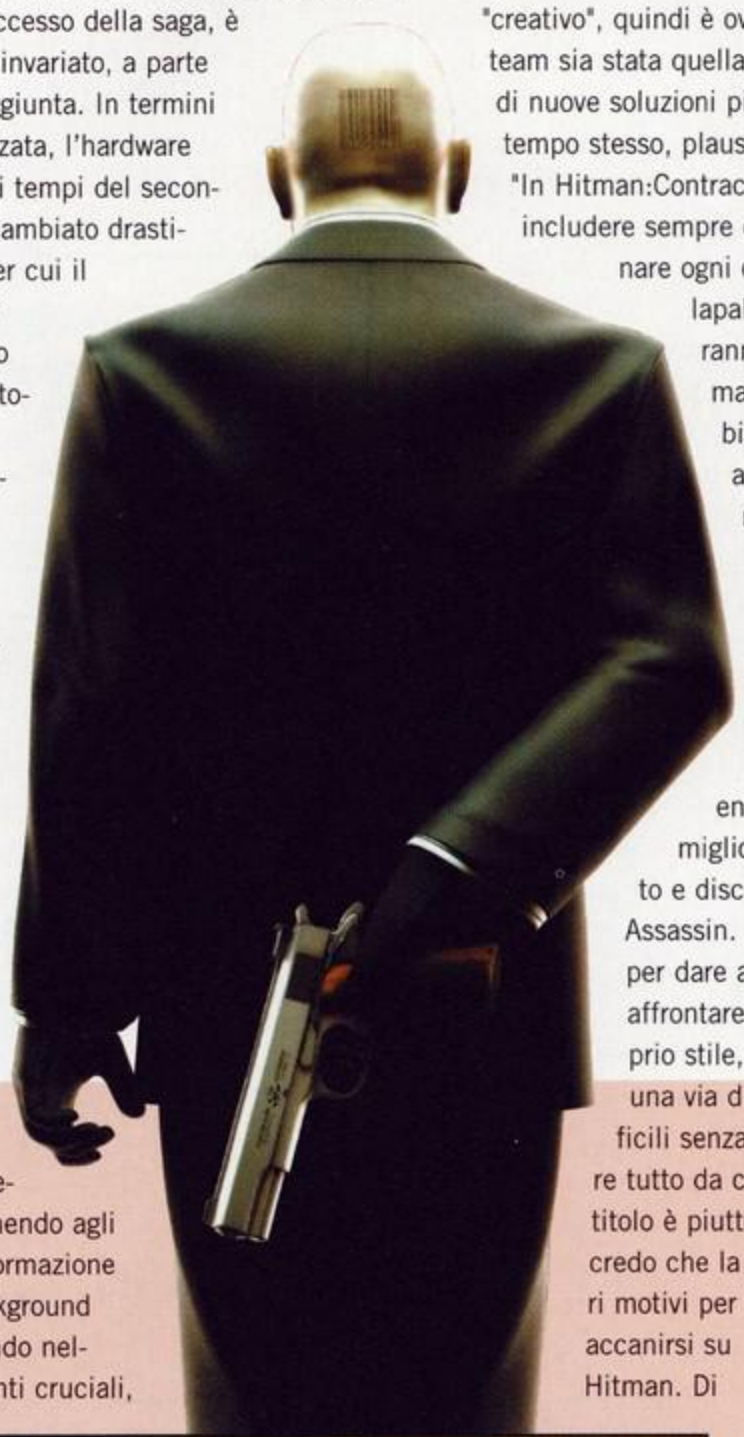


▲ La tenuta del nostro è inossidabile a mode e tendenze, compresi gli accessori: il fucile da cecchino è un accessorio il cui fascino è intramontabile.

▲ Far sparire i cadaveri dal luogo del delitto è, come di consueto, una buona idea per evitare che qualche curioso dia l'allarme.

A disposizione del protagonista ci sarà il solito fornito arsenale, armi corpo a corpo e una serie di nuove mosse che gli consentiranno di neutralizzare gli avversari. Abbiamo parlato di Hitman: Contracts con Peter von Linstow, Character Designer alla IO Interactive, che ha lavorato alla realizzazione di tutti gli episodi della serie.

Il team che ha dato vita ai precedenti capitoli di Hitman, dato il successo della saga, è rimasto pressoché invariato, a parte qualche piccola aggiunta. In termini di tecnologia utilizzata, l'hardware che era presente ai tempi del secondo Hitman non è cambiato drasticamente, ragion per cui il team ha tentato di "potenziare" quanto più possibile il motore originale, includendo alcune notevoli migliorie viste in Freedom Fighters. Il codice è stato inoltre ottimizzato in più parti, quindi si può affermare di trovarsi al cospetto di un engine grafico sostanzialmente nuovo.
La trama riprende le vicende di 47, il killer protagonista della saga, lì dove le avevamo lasciate, fornendo agli utenti qualche informazione in più sul suo background ma sempre lasciando nell'ombra diversi punti cruciali, in modo da mantenerne desta l'attenzione dei giocatori. Una particolarità del titolo sarà che questa volta vedremo il mondo da una prospettiva più simile a quella di Hitman: un'atmosfera più cupa e inquietante, se confrontata con le ambientazioni esotiche e da cartolina dei primi due episodi.



Una delle caratteristiche salienti della saga è sempre stata la possibilità di uccidere in modo "creativo", quindi è ovvio che la priorità del team sia stata quella di rendere la scoperta di nuove soluzioni più interessante e, al tempo stesso, plausibile.
"In Hitman:Contracts abbiamo cercato di includere sempre diversi modi per eliminare ogni obiettivo. Alcuni saranno lapalissiani, altri richiederanno un po' di ingegno, ma il numero di possibilità e di varianti è aumentato notevolmente dall'ultimo episodio. Alcune soluzioni presenti nel gioco sono piuttosto spicce, bisogna riconoscerlo, ma il nostro tentativo è quello di enfatizzare che il sistema migliore è sempre quello pulito e discreto – quello del Silent Assassin. Le "variazioni" esistono per dare a tutti la possibilità di affrontare il gioco secondo il proprio stile, o per fornire agli utenti una via d'uscita da situazioni difficili senza obbligarli a ricominciare tutto da capo. L'argomento del titolo è piuttosto scabroso, ma non credo che la censura abbia particolari motivi per accanirsi su Hitman. Di

LA QUESTIONE MORALE

Tirare il grilletto è semplice, tutt'altra cosa è leggere la paura sul volto della persona che si sta uccidendo. Peter spiega così il pensiero del team su questa delicata questione.
"È un argomento di estremo interesse e ne abbiamo discusso molto. Conferire al volto di una persona una certa espressione da un punto di vista tecnico è una cosa: non è semplice, ma credo che avremmo potuto realizzarlo dedicandoci il tempo necessario, cosa che in parte è stata fatta; un discorso completamente diverso è quello morale. Dobbiamo tenere presente che un videogioco è principalmente una forma di intrattenimento. Questo ci consente di impersonare, divertendoci, un ruolo di fantasia o compiere azioni impossibili nella realtà, con la consapevolezza che in caso di fallimento sia sufficiente ricominciare daccapo. Diventa quindi possibile guidare auto che non ci possiamo permettere a velocità pazzesche, visitare luoghi cui non abbiamo accesso perché vincolati dalla legge, dalle distanze, dal tempo o dai semplici limiti della nostra fantasia... e sì, anche uccidere persone. Solo in nome del più puro e sano divertimento. In Hitman, comunque, le persone che dovrete sopprimere saranno sempre malvagie, in un certo senso avrete la sensazione che "se lo siano meritato"; potrete naturalmente uccidere anche i civili, ma il modo migliore per portare a termine il gioco è non coinvolgere persone innocenti. Se avessimo realizzato un titolo incentrato su un killer in cui lo scopo del gioco, ossia uccidere, diventi una sensazione spiacevole, avremmo oltrepassato la soglia del realismo. Credo insomma che dovremmo in primo luogo concentrarci nel realizzare prodotti coinvolgenti, evitando di interferire eccessivamente con le emozioni più profonde delle persone. Sono certo che qualcuno potrebbe trovare affascinante confrontarsi con temi del genere, ma credo che questo sia attualmente oltre la frontiera dei videogame".

L'ATTENZIONE DEL TEAM SI È FOCALIZZATA SULLA CAPACITÀ DI PROPORRE UNA GAMMA DI SOLUZIONI POSSIBILI ANCOR PIÙ AMPIA

▲ Il travestimento è una delle carte vincenti di 47... mi chiedo che fine abbia fatto il cuoco proprietario di questo completino.

▲ Trovo un po' puerile che un assassino così sofisticato non trovi di meglio che questi mezzucci da nascondino, ma che ci volete fare? Di necessità virtù...

per sé questo non è un bene né un male; certo credo sia giusto impedire a determinati gruppi di persone di giocare a Hitman. Inoltre, la censura attira inevitabilmente l'attenzione collettiva sul prodotto preso di mira... un fatto positivo. Se qualcuno vuole davvero giocare con il nostro prodotto troverà il modo di farlo a prescindere da eventuali limitazioni. Credo comunque che in giro ci siano altri titoli più impressionanti di Hitman".

Per quanto riguarda l'arsenale, questo sarà ulteriormente ampliato rispetto ai precedenti episodi, mentre a ogni arma sarà dedicata una specifica animazione. Tra le new entry sono da segnalare il gancio da macellaio e la stecca da biliardo, mentre in certe locazioni saranno disponibili dispositivi ad hoc, come la possibilità di utilizzare un cuscino come silenziatore. Infine, la maggior parte delle armi corte potranno essere usate in coppia, per un'azione ancora più spettacolare (anche se decisamente poco stealth, temo...).

Il gioco inizia Parigi, con l'agente 47 ferito e intrappolato: una situazione pericolosa perfino per lui. La trama quindi si dipana portando il protagonista attorno al globo in differenti locazioni che in qualche misura influiranno sulla storia.

Quel che risulta più interessante è il fatto che durante i "livelli" si vedranno i personaggi interagire autonomamente tra loro, dando così vita a una piccola "narrazione". Starà al giocatore decidere in quale punto della stessa entrare in azione, particolare questo che determina una serie potenzialmente infinita di variazioni della trama.

Ciò che ha reso Hitman così popolare è la tensione che riesce a trasmettere, quella sensazione che ogni mossa del giocatore potrebbe essere l'ultima. Alla IO Interactive hanno lavorato duramente per riprodurre la psicologia del killer, e la loro esperienza in materia (ludicamente parlando, si intende...) è così vasta che il risultato è praticamente perfetto.

Peter si è detto d'accordo sul fatto che in Hitman: Silent Assassin (il secondo capitolo della serie) fosse sufficiente aprire il fuoco indiscriminatamente per portare a termine il gioco: molti utenti, a suo parere, non sono riusciti ad apprezzare le sottigliezze che il raggiungimento del titolo di "silent assassin" comportava. In Contracts è sensibilmente più difficile adottare questo approccio da sparatutto, e in certe missioni semplicemente impossibile. I programmatori hanno appositamente incluso diversi modi per terminare ogni livello e disseminato indizi per incoraggiare gli aspiranti killer a una condotta più sobria. Anche i tester sono stati invitati a prestare particolare attenzione all'argomento sin dalle prime fasi dello sviluppo.

L'attenzione del team, insomma, si è focalizzata sulla capacità di proporre una gamma di soluzioni ancor più ampia: differenti modi per uccidere gli obiettivi e per accedere a locazioni chiave. Inoltre ogni missione presenterà una qualche vicenda che si svolgerà contemporaneamente alle vostre azioni, obbligandovi ad adottare un certo tempismo (credo che il primo Hitman sia un esempio eclatante in proposito). Il motore grafico è in grado di gestire un numero di poligoni ancora più elevato, animazioni più dettagliate, effetti di luce e particellari migliorando sensibilmente l'aspetto generale del titolo.

Le idee di Peter circa il futuro della serie sono chiare: proseguire con il quarto o quinto capitolo, fino a che la domanda del pubblico sarà così vivace. "Il nostro scopo" – continua Peter – "è di continuare a migliorare e raffinare ogni possibile aspetto del gioco in modo da garantire agli utenti un'esperienza intrigante e divertente. Credo che fin'ora ci siamo riusciti, e Contracts non costituirà un'eccezione. I prossimi capitoli saranno comunque influenzati dalle novità hardware che si saranno nel frattempo rese disponibili, dalla continua diffusione del gioco online e dallo sviluppo delle console portatili e dei "gamephone"... in definitiva, chi può dire cosa ci riserva il futuro?"

IN CONTRACTS È SENSIBILMENTE PIÙ DIFFICILE ADOTTARE UN APPROCCIO DA SPARATUTTO, E IN CERTE MISSIONI È SEMPLICEMENTE IMPOSSIBILE

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI

Il primo Hitman, classe 2000, mette il giocatore ai comandi di un corpulento signore con evidenti problemi tricologici (leggasi: pelato), che per una qualche ragione si trova a commettere una serie di omicidi su commissione. Inizialmente poco o nulla si conosce sul suo conto, ma lentamente appare chiaro che si tratta dell'ennesimo esperimento segreto per creare il soldato perfetto, e che il suo nome (47) altro non è che il numero progressivo che distingue un "esemplare" dall'altro. All'inizio del primo episodio ritroviamo questo sanguinario killer mentre coltiva pomodori nell'orto di un curato siciliano. Ha rinnegato la sua vita passata e si è convertito ad altre, più bucoliche occupazioni. Ma il rapimento da parte di una famiglia di mafiosi del suo personale Don Abbondio lo convince a staccare il fucile dal chiodo... in men che non si dica si ritroverà coinvolto in un intrigo internazionale che verrà risolto nella consueta maniera. Sarà interessante capire che cosa questa volta ha convinto il nostro eroe a tornare nuovamente in scena.

▲ L'atmosfera di questo capitolo della saga sembra fedele alla poetica dei precedenti: ambienti spogli, squallidi, a volte forse forzatamente misteriosi.

▲ Il nostro avanza tra cumuli di cadaveri. Ogni tanto questa storia dell'assassino silenzioso stanca anche lui, evidentemente.

Hercules®

Manda i piatti a tutto gas!

DJ CONSOLE

Mixa i tuoi file audio (MP3, WMA...) e dai vita alla festa come un vero DJ! Hercules DJ Console è il controller ideale. Questo banco di mixaggio esterno non ha eguali per PC portatili e desktop nella sua fascia di prezzo!

Semplice da installare ed auto-alimentata traminte la porta USB, include tutte le più importanti funzioni utilizzate dai DJ professionisti: un crossfader, due piatti di scratch, controlli per i loop, il tono ed il tempo... Con il semplice ed intuitivo pacchetto software incluso, sarai in un attimo l'animatore delle tue feste!

Lasciati guidare dal tuo senso del ritmo come i DJ dietro ai loro piatti!

Con la sua cover protettiva removibile, la tracolla, il solido design e le dimensioni compatte, potrai portare DJ Console con te ovunque tu vada!

Inoltre, Hercules DJ Console è anche una potente scheda audio esterna a 24-bit, e, nei momenti di relax dai tuoi mix, gusterai l'audio a 5.1 canali dei tuoi film DVD sul PC.

249,90€
*IVA inclusa**

Novità, aggiornamenti dei driver, informazioni sui prodotti...

www.hercules.com

* Prezzo consigliato al pubblico.
Hercules® è un marchio registrato di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e/o marchi registrati sono qui riconosciuti ed appartengono ai rispettivi proprietari.
Le illustrazioni sono indicative. Contenuti, design e specifiche possono variare senza preavviso ed essere differenti da paese a paese.

IMPERIUM - LE GUERRE PUNICHE

PREVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

SVILUPPATORE
Haemimont Games

PUBLISHER
FX Interactive

DISTRIBUTORE
FX Interactive

USCITA
aprile 2004

SITO
www.fxinteractive.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online: troverai una galleria di artwork di Imperium – Le Guerre Puniche da scaricare!

Le guerre puniche sono alle porte! Arriviamo un po' in ritardo? Non proprio: Imperium, il nuovo strategico della FX Interactive, ci permetterà di rivivere quelle storiche battaglie. Preferite guidare i Romani o i Cartaginesi? Quale che sia la risposta, avrete pane per i vostri denti.

PREVIEW

Sapete tutti cos'è un RTS? Direi di sì, visto che è uno dei generi videoludici più popolari su PC. Potreste però non avere ancora ben chiaro il concetto di RTC, visto che Imperium, il nuovo strategico della Haemimont Games, importato in Italia da FX Interactive, mira a definire questo nuovo genere. Abbiamo incontrato gli inviati di FX Interactive, che ci hanno presentato questo loro nuovo gioco, a breve nei negozi; ovviamente, la prima cosa che hanno fatto è stata spiegarci cosa intendono per RTC. Innanzitutto, la sigla sta per "Real Time Conquest": per dirla in parole povere, si tratta di un gioco che riprende da vicino l'impostazione di un qualsiasi RTS, ma cambia il concetto delle risorse. Le risorse sono presenti solo in minima parte all'inizio del gioco e sono strettamente correlate a un insediamento. La grande mappa che rappresenta il mondo di

LE RISORSE SONO PRESENTI SOLO IN MINIMA PARTE ALL'INIZIO DEL GIOCO E SONO STRETTAMENTE CORRELATE A UN INSEDIAMENTO

▲ Un'immagine tratta dal valico delle Alpi di Annibale. Giocando la campagna cartaginese, potrete partecipare a tutte le battaglie storiche del famoso condottiero.

▲ I romani sbarcano a Cartagine in forze. I locali li aspettano però con le loro famose truppe su elefanti. Non è ancora chiaro come verranno usate le imbarcazioni.

Imperium (l'area mediterranea, praticamente; il gioco riprende l'ambientazione delle guerre puniche) è infatti suddivisa in diversi centri urbani, ciascuno dei quali produce una certa quantità di materie prime. Molto semplicemente, per usufruire di tali materie prime, dovrete spedire un contingente a conquistare il centro urbano in questione. Sembra poco? Non è poco come sembra, se pensate che la conquista degli insediamenti nemici significa che potrete anche attingere truppe da essi. È quindi fondamentale esplorare il territorio circostante con le proprie unità per conquistare i luoghi prima del nemico. Per quanto riguarda il combattimento, si è cercato di porre una grande enfasi sull'utilizzo strategico delle truppe. Gli eserciti dispongono di una gran quantità di soldati, buona parte dei quali è dotata di abilità speciali di un qualche tipo. Esistono, per esempio, dei maghi in grado di scagliare fulmini sui nemici o di evocare spiriti; oppure dei cavalieri che hanno dei bonus in attacco; o ancora dei fanti che possono stendere il nemico con un sol colpo, o che guadagnano energia man mano che feriscono l'avversario, e così via. Ciascuna abilità speciale è particolarmente indicata per contrastarne un'altra e/o può essere combinata con quelle di altre unità per ottenere il massimo risultato. I guerrieri in grado di risucchiare l'energia del nemico e di rimpinguare così la propria, per esempio, sono sempre avvantaggiati, a meno che non incontrino nemici capaci di riflettere sull'avversario i colpi subiti!

Per quanto riguarda gli edifici, hanno funzioni simili a quelli degli RTS: alcuni servono per dare equipaggiamento addizionale alle vostre truppe, altri per allenarle, altri ancora per effettuare transazioni commerciali. La modalità di gioco principale permetterà ai giocatori di scegliere se guidare le legioni romane o i Cartaginesi di Annibale e di rivivere le grandi battaglie storiche tra queste due civiltà.

PER QUANTO RIGUARDA IL COMBATTIMENTO, SI È CERCATO DI PORRE UNA GRANDE ENFASI SULL'UTILIZZO STRATEGICO DELLE TRUPPE

Abbiamo colto l'occasione di questa presentazione per fare due chiacchiere con Manuel Moreno Garcia della FX Interactive, che ci ha spiegato un po' di dettagli riguardo alcune caratteristiche del gioco.

TGM: Leggendo la press release di Imperium, mi pare di capire che i soldati disponibili siano sempre gli stessi dall'inizio alla fine di una missione: esiste un sistema per rimpiazzarli?
MMG: Sì, il sistema esiste e consiste nel reclutare la popolazione civile. C'è un edificio nel quale si possono richiamare gli abitanti del proprio insediamento per trasformarli in soldati. Si tratta, in pratica, del posto in cui si possono addestrare le reclute. Inoltre, si possono richiamare abitanti degli insediamenti secondari assoggettati e fare arruolare anche loro.

TGM: Le unità delle popolazioni incluse nel gioco sono le stesse con dei nomi diversi ma le stesse funzioni, o ogni singolo esercito ha delle tipologie di truppa riservate?
MMG: Alcune unità di diversi eserciti hanno funzioni simili, ma sono perlopiù differenti. Anche perché l'impiego dei soldati dipende in buona parte dall'equipaggiamento che si fornisce loro. Esiste un edificio, chiamato fucina, che serve proprio per dotare le truppe di armi e armature e questo può fare la differenza in battaglia.

TGM: Le battaglie del gioco sono basate su fatti

DUE ARMATE IN GUERRA

Benché le guerre puniche coinvolgano diverse popolazioni, sono i Romani e i Cartaginesi a fare la parte del leone. Molte delle altre civiltà compaiono nelle campagne solo in qualità di alleati o avversari momentanei: ma qui ci sono i due attori principali, che vi presento.

ROMANI
I Romani sono l'esercito di base, quello che fa da parametro per gli altri. Basano la propria potenza militare su grandi quantità di uomini ben addestrati e disciplinati. I legionari romani possono usare diverse utili formazioni di combattimento e dispongono di potenti unità d'elite nei pretoriani. Le squadre di princeps possono adottare la formazione a falange, in grado di colpire in maniera incisiva le unità del nemico.

CARTAGINESI
Sono un popolo vario, nell'ambito del quale troviamo diverse etnie. Più che dalla volontà di difendere o glorificare la patria (o dai soldi), i guerrieri cartaginesi vengono attratti dal carisma di un leader forte: mauritani, tuareg, berberi e numidi sono tutti presenti tra le fila di questo esercito. È un'armata dall'aspetto più stravagante rispetto a quella romana e fa ampio uso di truppe su elefanti e cavalleria. L'equipaggiamento di alcune unità è inferiore rispetto alla controparte imperiale, ma questa carenza è compensata da una grande ferocia e da un'estrema abilità; tipico esempio di questi soldati sono i mauritani.

Le altre popolazioni che potrete incontrare come alleati o nemici sono i Galli (feroci guerrieri, che si basano prevalentemente sull'attacco diretto), gli Iberici (combattenti di grande resistenza, con diversi tipi di soldati altamente specializzati) e i Teutoni (che si basano sulla velocità dei loro assalti diretti).

▲ Sembrerebbe possibile tendere imboscate ai nemici, posizionando opportunamente le proprie truppe. Qui vediamo come un lancio di giavellotti può risparmiare qualche problema.

▲ Quegli omini con l'icona sulla testa sono degli spiriti combattenti evocati dagli sciamani. La loro permanenza sul campo di battaglia è però limitata nel tempo.

storici. Sarà possibile alterare il corso della storia, per esempio vincendo dove invece l'esercito che stiamo usando ha perso nella realtà?
MMG: Questo è un problema che ci siamo posti anche noi in fase di programmazione. Tu cosa avresti preferito?

TGM: Avrei preferito poter alterare la storia, così l'esito della campagna sarebbe stato più imprevedibile.
MMG: Noi abbiamo optato per una via di mezzo: tutte le battaglie sono realmente accadute, ma è possibile alterarne l'esito.

TGM: Mi sembra che in questo gioco si sia data una grande importanza agli eroi. Qual è l'esatta portata delle loro abilità?
MMG: Gli eroi vengono assegnati a un'unità di soldati e la loro principale funzione consiste nel conferire a tali unità dei bonus alle caratteristiche. Ciascun combattente ha dei parametri di attacco e difesa e gli eroi possono incrementarli, oltre che alzare il morale delle truppe. Inoltre, abbiamo sviluppato un sistema di controllo che permette al giocatore di manovrare un intero plotone semplicemente impartendo ordini all'eroe che lo comanda. In questo modo, non si rischia di lasciare indietro dei singoli membri del gruppo, come accade invece in altri giochi.

TGM: E se un eroe dovesse morire durante un combattimento? L'unità a cui è assegnato avrebbe reazioni particolari? Che so, si ritirerebbe?
MMG: Se un'unità è già impegnata in uno scontro, non si ritirerà, anche alla morte dell'eroe. Perderà però tutti i bonus che l'eroe le conferiva e il suo morale si abbasserà.

TGM: Potresti dirci due parole sul sistema di esperienza implementato nel gioco? È riservato agli eroi o possono usufruirne anche i soldati qualsiasi? Sono anche loro in grado di migliorare? Possono teoricamente diventare pari agli eroi?
MMG: Teoricamente sì, perché il sistema di esperienza vale anche per loro. Ciascun soldato è classificato in base a parametri di attacco (che può essere di vari tipi, per esempio fendente o di punta), difesa e cibo trasportato (che diminuisce col tempo); vincendo gli scontri, l'attacco e la difesa aumentano in ragione dell'esperienza e accrescono così il livello del soldato stesso.

TGM: Ci sono azioni specifiche che possono incrementare il livello dei soldati o esso cresce solo vincendo battaglie?
MMG: In linea di massima, la crescita delle caratteristiche dipende dalle vittorie in battaglia. Esistono però degli edifici e dei comandi che permettono alle truppe di allenarsi e di aumentare così i propri valori di attacco e difesa. Quando questo accade, i soldati perdono energia (perché combattono tra di loro); non arrivano mai a uccidersi, ma restano feriti (naturalmente, guariscono col tempo).

TGM: Nella vostra press release si accennava a degli oggetti speciali che si possono trovare durante il gioco. In cosa consistono esattamente?
MMG: Ecco, questa è un'altra caratteristica importante. Gli oggetti speciali possono essere trovati esplorando delle rovine. Hanno la funzione di conferire bonus alle unità e di attivare degli effetti speciali. Possono usarli solo gli eroi, quindi è importante esplorare velocemente la mappa per trovare questi oggetti il prima possibile.

LA MODALITÀ DI GIOCO PRINCIPALE PERMETTERÀ AI GIOCATORI DI SCEGLIERE SE GUIDARE LE LEGIONI ROMANE O I CARTAGINESI

TGM: Dici che l'esplorazione sarà una componente fondamentale del gioco; esistono quindi delle unità che svolgono la funzione di "scout", cioè che possono esplorare più efficacemente di altre?
MMG: Non ci sono esploratori specifici, ma ci sono unità che svolgono meglio delle altre questo compito. Quelle a cavallo, per esempio. L'esplorazione rapida è importantissima, perché può bastare una sola unità per conquistare un forte neutrale e bisogna farlo prima che lo facciano gli avversari.

TGM: Potresti fornirci qualche dettagli sul motore grafico utilizzato dal gioco?
MMG: Abbiamo cercato di ottenere il massimo livello di dettaglio possibile, anche perché avevamo rappresentato le unità tramite un'accurata ricerca storica e l'osservazione di reperti archeologici. I modelli dei soldati sono stati renderizzati in tre dimensioni, ma vengono trasposti su schermo in 2D, dal momento che è l'unico sistema che abbiamo trovato per ottenere il livello di dettaglio che volevamo. C'è la possibilità di zoomare sul campo di battaglia per apprezzarlo meglio. Il nostro motore è in grado di gestire fino a cinquecento unità in combattimento contemporaneamente e di visualizzare mappe da ottocento megapixel.

Direi che le premesse per un titolo di buona fattura ci sono; non ci resta che aspettare l'uscita definitiva per sapere se saranno mantenute.

▲ Le legioni romane attaccano un villaggio iberico. Nonostante siano meno civilizzati, gli Iberici compensano con la ferocia naturale e delle truppe niente male.

▲ Nel gioco sarà implementato un potente editor, che vi permetterà di creare le vostre battaglie su misura. Potrete decidere schieramenti e truppe.

NOMAD

I GRANDI SUCCESSI SUL TUO CELLULARE

TOM CLANCY'S

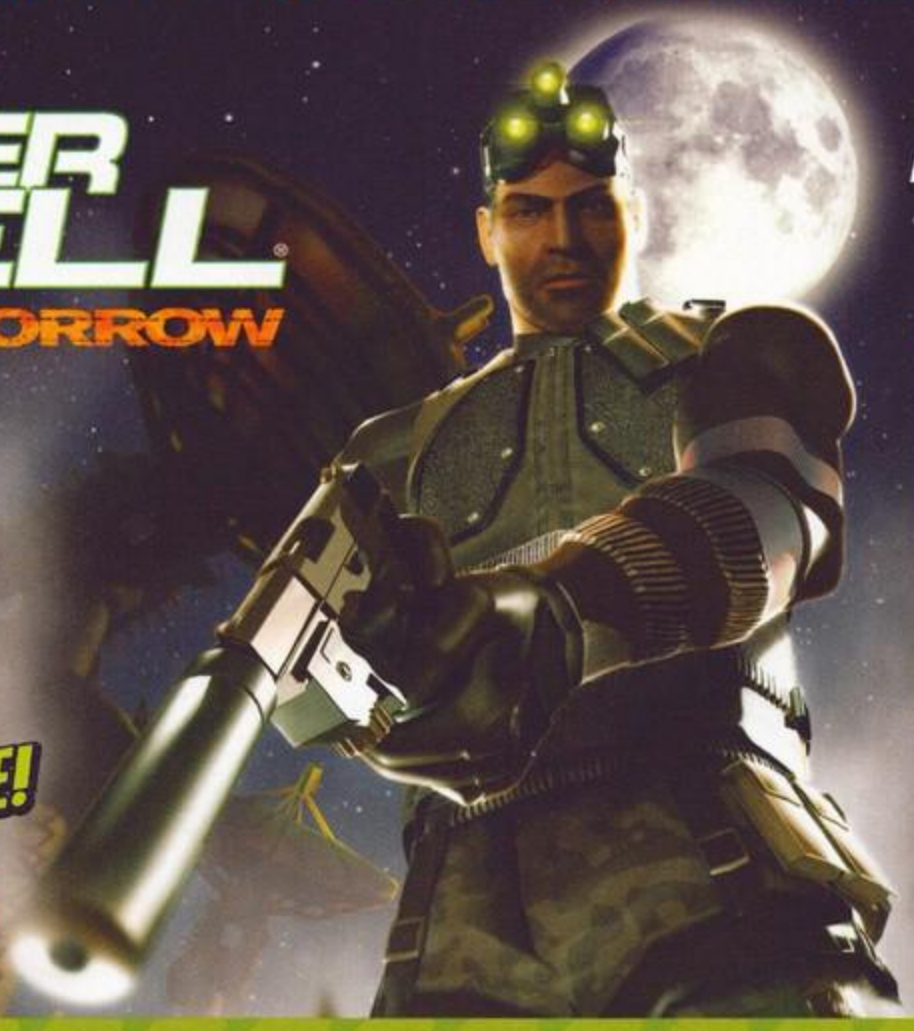
SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

DA APRILE!

In esclusiva su

vodafone live!



L'INFILTRAZIONE CONTINUA CON LA SAGA DI TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

SPLINTER CELL®

Cod. YY562
Mod. A-C-D-E-F-G-H-K-M-V

SPLINTER CELL® EXTENDED OPS

Cod. YY563
Mod. D-E-F-G-H-V

DISPONIBILI!

Disponibile anche per PC e XBox™
www.splintercell.it

UBISOFT

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

XIII

Cod. YY564
Mod. D-E-F-G-H-V

RAINBOW SIX® 3 RAVEN SHIELD

Cod. YY554
Mod. D-F-M-N

NIGHTMARE CREATURES

Cod. YY574
Mod. D-E-F-G-H-V

RAIL RAIDER

Cod. YY575
Mod. C-D-I-L

SOLITAIRE

Cod. YY560
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L-P-Y

CLUSTER PIRATE

Cod. YY569
Mod. C

PRINCE OF PERSIA® SANDS OF TIME

Cod. YY553
Mod. D-E-F-G-H-V

PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURE

Cod. YY552
Mod. A-C-D-E-F-G-H-K L-M-N-Q-V

RAYMAN® 3

Cod. YY555
Mod. D-E-F-G-H-V

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

Cod. YY550
Mod. C-D-E-F-G-H

SKATE & SLAM

Cod. YY559
Mod. A-C-D-E-F*-G H-I-L

SPEED DEVILS™

Cod. YY561
Mod. C-D-E-F-I-L

RAYMAN® BOWLING

Cod. YY556
Mod. B-C-D-E-F-M-N K-Q-U

RAYMAN® GOLF

Cod. YY576
Mod. B-C-D-E-F-I K-L-M-U

SIBERIAN STRIKE EPISODE I

Cod. YY557
Mod. A-C-D-E-F*-G-L-V

SIBERIAN STRIKE EPISODE II

Cod. YY558
Mod. E

PLANET ZERO

Cod. YY551
Mod. C-D-E-F-G-K-L-M-U

EARTH INVASION

Cod. YY570
Mod. C-D-G-I-L

Invia 1 sms al 48492 con il codice del gioco da te scelto

Es. digita YY564 per ricevere *"XIII". Prima di procedere al download del videogame verifica attentamente che il tuo cellulare sia configurato per il download via WAP e leggi le istruzioni del servizio su www.gsmbox.it*

Costi:
TIM: 5 euro iva inclusa per download completato. L'sms di richiesta è gratuito
Vodafone: 4 euro per videogame. Il costo di ogni sms inviato dall'Italia è quello previsto dal proprio piano tariffario
Wind: 5 euro iva inclusa per ogni WAP Push inviato. Costo sms di richiesta sempre 0,1240 Euro iva inclusa.

Al costo di acquisto del contenuto deve essere aggiunto il costo del traffico generato per scaricarlo, che ti viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM o GPRS WAP del tuo piano telefonico. Se il tuo cellulare non e' configurato, contatta il tuo operatore per la configurazione. La connessione WAP per scaricare il gioco deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto Gameloft, GSMBOX, TIM, Vodafone e Wind non possono essere ritenute responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in conseguenza della ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto.

I giochi sono disponibili per i clienti di

TIM · vodafone · WIND

e li trovi anche sui portali WAP di TIM, Vodafone, Wind.

Nel caso di interruzioni o sospensioni della connessione potrai riprovare il download nell'arco delle 76 ore successive al ricevimento dell'SMS contenente il link. Le modalità che ti permettono si scaricare il gioco variano a seconda della marca e del modello del cellulare in uso e puoi trovarle su www.gsmbox.it

I servizi sono realizzati da gameloft e GSMBOX in collaborazione con TIM, Vodafone e Wind. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il nostro call center al numero 0555608424 o, se sei cliente Wind, chiama il Servizio Clienti Wind al numero 155. I servizi di telefonia mobile Wind sono disponibili con celllulari Dual band.

GAMELOFT CASINO

Cod. YY571
Mod. C

SUMMER VOLLEY

Cod. YY577
Mod. C-L-P

GOOLO'S TALE

Cod. YY572
Mod. A-D-G-V

* *Gioco non disponibile per Nokia 3300*

Cellulari abilitati:
(Per eventuali problemi consultare la sezione "Supporto" del sito www.gameloft.it.)

[Motorola T720: A] [Sony Ericsson T610: B] [Nokia 3410: C] [Nokia 3510i: D] [Nokia 3650, 7650, N-Gage: E] [Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250: F] [Sharp GX-10: G] [Sharp GX-20, GX-30: H] [Siemens C55: I] [Sagem My-V65: J] [Siemens MC60: K] [Siemens M50: L] [Siemens M55, S55: M] [Siemens SL55: N] [Nokia 6310i: P] [LG 5410; LG7100: Q] [Sony Ericsson Z600: T] [Siemens C60: U] [Motorola V300, V500, V525, V600: V]

Chiama da rete fissa il 899 289 900

per consultare il catalogo completo. Costo della chiamata 1,8 euro/minuto (Iva compresa). Durata massima della chiamata: 8 minuti.

Vuoi altri giochi? Hai un cellulare diverso?

gameloft
www.gameloft.com

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Splinter Cell, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

RICHARD BURNS RALLY

PREVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

SVILUPPATORE
Warthog

PUBLISHER
SCi

DISTRIBUTORE
Take 2 Italia

USCITA
maggio 2004

SITO
www.richardburnsrally.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti piacciono i giochi di corse? Anche a noi! Nell'area FragZone di TGM Online trovi tutte le notizie sulla guida simulata!

"Vogliamo fare qualcosa di completamente nuovo nel mondo dei giochi di Rally. Colin è grande, WRC è grande, ma noi abbiamo preferito scendere nei dettagli più tecnici dei Rally, creandone una simulazione accurata." Peter Hickman, producer di Richard Burns Rally.

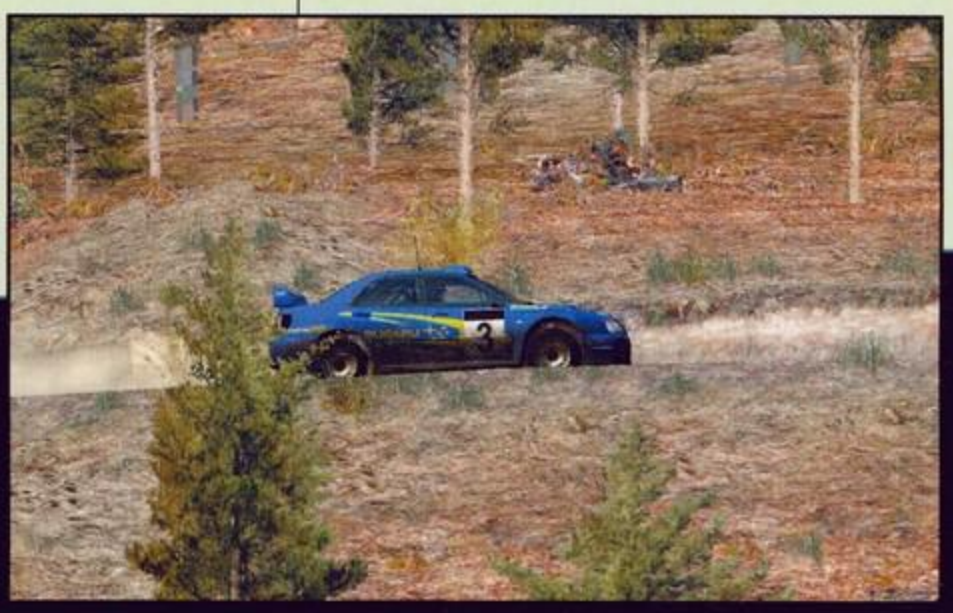
PREVIEW

La mattina del 10 febbraio non sarebbe stata una mattinata tanto diversa dalle altre in redazione, se non fosse stato per una visita estemporanea ai nostri uffici da parte di Take 2 Italia e SCi. Una visita che andava molto al di là della semplice cortesia (narra una leggenda che Emily Britt, bellissima European Specialist Press Manager di SCi, abbia chiesto al Duspa in gran segreto: "come stare pancetta di ToSo?", ma qui lo dico e qui lo nego...)(in realtà non parlava di pancetta, ma visto che la rivista la legge anche la mia ragazza, non posso dirti a che si riferiva... ndToSo), e che ci ha dato una magnifica occasione per provare in anteprima una versione preliminare di Richard Burns Rally, un interessante gioco di corse auto-

QUANDO SI PARLA DI GIOCHI DI CORSE SPESSO VIENE FUORI LA PAROLA "REALISMO". OGNUNO LA INTERPRETA COME VUOLE

mobilistiche che uscirà a maggio. Sempre che, ovviamente, i tempi tecnici di realizzazione di un progetto così grande e ambizioso non si allunghi-

▲ Il tipo di terreno influisce notevolmente sulla guida. Qui notiamo il polverone alzato dalla nostra auto, affrontando una curva.



▲ Nei replay capita di vedere la nostra auto ripresa lateralmente. Quando accade nel gioco, invece, di solito non è una bella cosa.

no, eventualità che non ce la sentiamo proprio di escludere a priori. Ma perché tanto entusiasmo verso un gioco di rally? In fondo ne sono già usciti una valanga. Continuate a leggere e capirete.

PAROLA CHIAVE: REALISMO

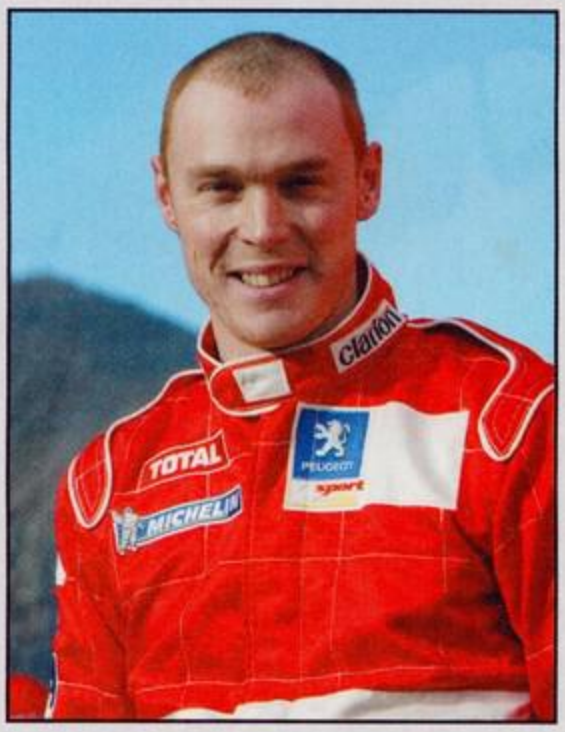
Quando si parla di giochi di corse spesso viene fuori la parola "realismo". Ognuno la interpreta come vuole. C'è chi punta a dare una rappresentazione quanto più fedele a ciò che si vede in TV, concentrandosi soprattutto sulla spettacolarità della disciplina sportiva, c'è chi si limita a fotografare la realtà, magari aggiungendo tutte quelle funzioni economiche di contorno come la gestione di una macchina, di un'officina o di un pilota, e c'è chi invece si diverte a fare letteralmente a pezzi un'automobile soltanto per campionarne il rumore, e poi inserirlo nel gioco quando c'è un incidente.

Ecco, i programmatori di Richard Burns Rally hanno deciso di fare tutto questo contemporaneamente. E quando parliamo di rumori campionati non stiamo affatto scherzando: durante la presentazione del gioco ci hanno fatto vedere un filmato ripreso presso uno sfasciacarrozze che, a mo' di documentario, verteva sul tema "ecco come abbiamo fatto a realizzare gli effetti sonori del gioco", e le scene erano a dir poco deliranti. Memorabile il programmatore che trascinava per tutto il cortile un tubo di scappamento, giusto per simulare il rumore della marmitta che sbatte per terra, o ancora quello che faceva a pezzi il parabrezza di un'auto con una mazza. Questo ci ha fatto pensare che fare i programmatori, in fondo, non deve essere poi così noioso come tanti cercano di farci credere.

In ogni caso, questo dovrebbe già dare una minima idea del risultato che si vuole raggiungere. In Richard Burns Rally, il modello fisico delle macchine è accurato e preciso, tant'è che il motore di questo gioco potrebbe anche essere usato dalle case automobilistiche per testare virtualmente i prototipi dei loro nuovi modelli, ancora prima di costruirli sul serio. Il simulatore della SCi, a differenza di tanti arcade di vecchia concezione, non prevede più la macchina come un oggetto unico, fatto e finito, soggetto soltanto a poche leggi fisiche e alle asperità del terreno, ma come una somma di diverse componenti che, interagendo fra loro e con l'ambiente circostante, modificano l'andatura dell'automobile e la percezione della guida, esattamente come succede normalmente nella realtà: ogni ruota è un'entità a sé stante, il comportamento delle sospensioni è realistico, e qualsiasi cambiamento nell'attrito col terreno, sia esso dovuto al materiale del terreno stesso o a un piccolo/grande ostacolo, influisce davvero sulla guida. Pensiamo per esempio ai solchi che, inevitabilmente, si formano sui tracciati sabbiosi e un po' umidi: entrarci dentro nella realtà con una o due ruote modificherebbe sostanzialmente l'assetto e la velocità della macchina, ma difficilmente nei videogiochi se ne tiene conto. In Richard Burns Rally, invece, è la prassi. Fra l'altro, il gioco vanterà un ampio numero di licenze ufficiali: Peugeot 206, Mitsubishi Evo VII, Hyundai Accent, Citroen Xsara T4,

MA CHI TI HA DATO LA PATENTE?

"Me l'ha data Richard Burns in persona!". Nato nel 1971, il giovane pilota inglese è stato campione del mondo di Rally nel 2001, raggiungendo per tre anni consecutivi il titolo di miglior rallista inglese. Nel gioco ci darà delle vere e proprie lezioni di guida, e grazie ai suoi suggerimenti potremo capire quali sostanziali differenze passino tra il volante di una Fiat Tipo venduta dal concessionario e quello della stessa macchina, modificata e carrozzata per i rally. Inutile aggiungere che



sarà il caso di sfruttare questi suggerimenti soltanto nell'ambito del videogioco. In ogni caso, nel titolo a lui dedicato, il buon Richard sarà presente soltanto come mentore, o come avversario da battere... in altre parole, non sarà possibile impersonarlo. Scelta piuttosto atipica nel mondo dei videogiochi, ma che ha una sua logica. È più gustoso essere Richard Burns, o più bravi di Richard Burns?

IL MOTORE DI QUESTO GIOCO POTREBBE ANCHE ESSERE USATO DALLE CASE AUTOMOBILISTICHE PER TESTARE I PROPRI MODELLI PRIMA CHE ENTRINO IN PRODUZIONE

▲ Questa non è una foto presa dal vivo. È proprio uno screenshot del gioco, durante un replay. Il fotorealismo è cosa quasi fatta!

▲ Inutile negare che la visuale migliore resta sempre questa, col bagagliaio della macchina in bella mostra.

Toyota Corolla, Subaru Impreza 2003, e i due bonus Subaru Impreza 2000e MG ZR Super 1600. Oltre ad alcuni circuiti di rally ufficiali che includono Gran Bretagna, Giappone, Finlandia e altri ancora.

VEDIAMO COSA DICE BERNACCA

Un altro fattore di fondamentale importanza è la situazione meteorologica. In Richard Burns Rally le condizioni del tempo variano a seconda della stagione e dell'area geografica in cui si trova il tracciato. Lo studio di ogni singola pista è così accurato che i rilevamenti si sono spesso susseguiti a diverse ore del giorno, in modo da dare una rappresentazione quanto più simile possibile alla realtà. Così, se ci troviamo in una zona dal clima tipicamente variabile, potremo aspettarci di tutto, da un sole splendido a un terrificante acquazzone. Naturalmente, l'umidità può rendere la vita molto più difficile ai nostri piloti. Vista tutta questa accuratezza, abbiamo chiesto se per caso il gioco poteva collegarsi a quei server, sparsi su Internet, che consentono di monitorare la situazione del meteo in tutto il pianeta, ma la risposta è stata negativa. Anzi, a ben vedere il supporto di Internet in questo gioco è molto limitato, visto che, a oggi, non esiste una vera modalità multiplayer, benché siano ancora in fase di studio alcune opzioni che dovrebbero consentire, sulla carta, di gareggiare contro amici e conoscenti. Nel frattempo consoliamoci con la possibilità di inviare a un server centrale i replay delle nostre gare. Pare che almeno quelli si possano condividere con altri giocatori.

VOLAVOLAVOLA LA... PEUGEOT!

Come nelle migliori occasioni, la presentazione del gioco si è conclusa con una ricca sessione di prove, nelle quali abbiamo potuto apprezzare il piacere della guida, la bellezza della grafica e il fatto che sì, sfasciare le macchine per campionare gli effetti sonori è servito a qualcosa. Abbiamo provato il gioco sia con un costosissimo volante Logitech MOMO, sia con lo spartano ausilio della tastiera, e in entrambi i casi ci siamo divertiti moltissimo. La macchina, già allo stato attuale della programmazione, reagisce molto bene ai comandi e, com'è prassi per una simulazione accurata, ci vuole un po' di tempo per padroneggiarla come si deve.

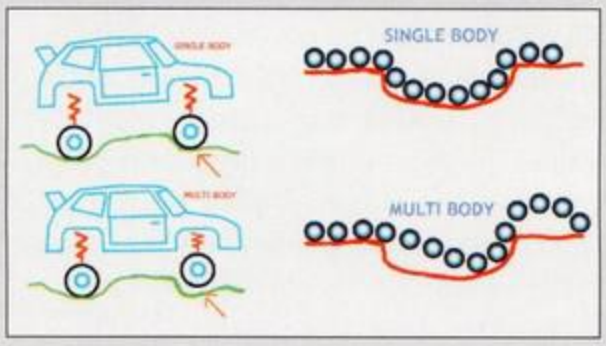
Abbiamo potuto rilevare che la condizione dei terreni influisce davvero sulla guida, tuttavia la gestione dei danni non era ancora pronta, e alcune routine nell'applicazione delle leggi fisiche andavano assolutamente corrette (quando abbiamo visto la nostra macchina prendere un sassolino con una ruota, elevarsi in aria per una ventina di metri, roteare ripetutamente su se stessa e atterrare rovinosamente al suolo, ribaltandosi per una buona dozzina di volte, ci è sembrato di giocare al Rally di Tony Hawk, piuttosto che a quello di Richard Burns), ma questo è assolutamente normale quando i giochi sono a questo stadio della programmazione. In ogni caso, abbiamo un motivo in più per attendere i primi caldi!

ABBIAMO POTUTO APPREZZARE IL FATTO CHE SFASCIARE LE MACCHINE PER CAMPIONARE GLI EFFETTI SONORI È SERVITO A QUALCOSA...

▲ L'erba e la vegetazione che affiancano la pista sono di un verde rigoglioso. Spesso si nota qualche pixel più grosso, ma giocando non ci si fa caso.

CORPO SINGOLO O CORPO MULTIPLO?

L'illustrazione di questo box serve a comprendere meglio la portata della tecnologia "multi-body", introdotta dai programmatori della Warthog per questo gioco. Rispetto alla vecchia scuola (detta "single-body"), ogni parte della macchina è soggetta a diverse sollecitazioni fisiche, e il comportamento della vettura è una sorta di sommatoria complessiva. Qui vediamo il comportamento delle ruote e delle sospensioni su un terreno accidentato, e notiamo come sia molto più realistico che in passato. Il fatto che ogni ruota possa costituire motivo di accelerazione o di freno rende il modello di guida molto più complesso e difficile da padroneggiare, ma, in cambio, offre infinite possibilità a chi diventa bravo per superare se stesso.



NEANCHE A FARLO APPOSTA...

Richard Burns Rally non è il primo gioco di Rally sviluppato dalla Warthog. Prima è stata la volta di Rally Championship e dei relativi seguiti. L'ultimo, Rally Championship Xtreme, è stato regalato da PC Action il mese scorso. Possiamo considerare Richard Burns Rally come l'estrema evoluzione di questo titolo, per cui, se vogliamo tastare l'abilità dei programmatori, non ci resta che correre in edicola...

La simulazione tiene conto delle condizioni del tempo, così come l'illuminazione e le ombre dipendono dall'ora in cui si affronta il tracciato.

Miracle World
Via filangieri 37, 80069
Vico Equense (NA)
Tel.Fax. 081-8015918

MIRACLE WORLD

HAI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI ?

Diventa rivenditore di Miracle World !

- Nessun minimo d'ordine !
- Sconti sul normale prezzo di listino a fatturato 0 !
- Gestione Totale del business completamente online!
- Tracking di ogni singolo prodotto e consegna in 24 ore !
- Catalogo completo, PS2, Xbox, G-cube + Accessori !
- Ogni gioco ha immagini descrizione e caratteristiche !
- Per diventare rivenditore segui le istruzioni sul nostro sito
WWW.MIRACLEWORLD.IT
cliccando sull'immagine relativa in basso a sinistra

SEI UN PRIVATO ?

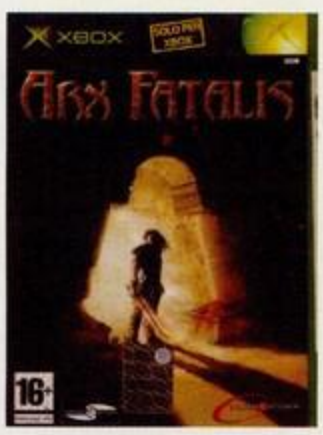
- **Vai su www.miracleworld.it**, sfoglia l'intero catalogo, scegli tuoi giochi, inseriscili nel carrello virtuale, conferma l'ordine e crea il tuo account ! Facile e veloce!

PREZZI ECCEZIONALI SU TUTTI I PRODOTTI !! ECCO UN PICCOLO ESEMPIO :

Castlevania PS2
€ 55,99 !!

Mafia PS2
€ 54,99 !!

Dark Alliance II PS2
€ 58,99 !!

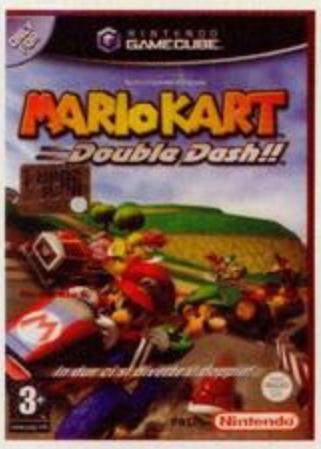


Arx Fatalis X-Box
€ 50,99 !!

Morrowind
Game of the Year
€ 44,99 !!

Legacy of Kain
€ 52,99 !!

P. of Persia NGC
€ 44,99 !!

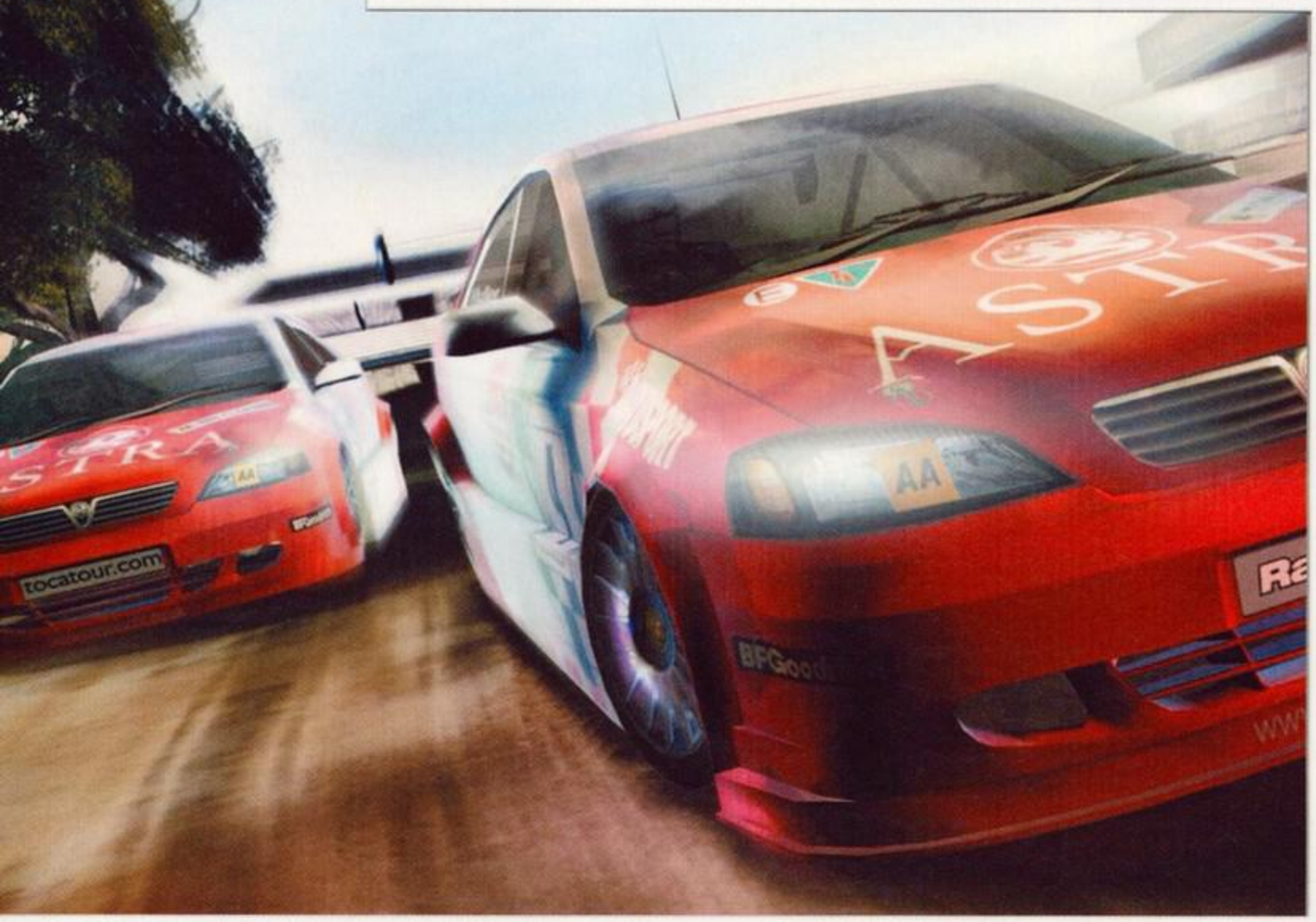


Mario Kart DD
€ 44,99 !!

TOCA RACE DRIVER 2

PREVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**



SVILUPPATORE
Codemasters

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
Halifax

USCITA
maggio 2004

SITO
www.codemasters.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La demo di TOCA 2? La trovi nell'area download di TGM Online!

Avete presente quelle persone che vedete una o due volte l'anno in occasione di ricorrenze particolari? Sicuramente state pensando ai lontani parenti in visita per il giorno d'Ognissanti, o alla famiglia riunita in occasione di una festa particolare come il compleanno del nonno...

Pur rifuggendo da occasioni mondane come queste, anche l'Elvin è inesorabilmente vittima della sindrome da "ci sentiamo l'anno prossimo" grazie alle premurose attenzioni di William Capriata, gemello di sangue di John Lee Hooker rubato alla gloria del blues da Halifax. Puntualissimo, ogni anno William mi contatta sul finire dell'inverno per informarmi che a breve uscirà TOCA X o Colin Y: quest'anno al posto della X potete tranquillamente mettere il numero 2, mentre per quanto riguarda la Y si tratta dell'ormai quarto capitolo di Colin Mc Rae Rally, che trovate recensito all'interno di questo stesso numero di The Games Machine.

CORSI E RICORSI

Della rediviva serie TOCA ho avuto già modo di parlare un anno fa all'epoca dell'uscita del primo capitolo, denominato Race Driver, che ha riaperto le danze dopo una lunga assenza di

▲ Se disponete di un PC molto potente, è possibile giocare in due in modalità split screen sia verticale sia orizzontale. Spassoso oltremisura se avete anche due joypad!

▲ Surfer's Paradise: surfisti abbronzati, belle ragazze e il campionato delle sportive cabriolet!

Codemasters dalle scene motoristiche simulate. I due articoli scritti di mio pugno su TRD misero in mostra i numerosi pregi di un gioco di guida assolutamente stupendo da vedere, stracolmo di vetture e circuiti, per non parlare delle modalità e di uno storyboard in stile Fast 'N' Furious. Eppure tanto bendiddio era minato da due piccoli difetti: un modello di guida simulativo scarsamente sfruttabile in virtù di un incomprensibile settaggio del volante, e una modalità multigiocatore penalizzata da un netcode non all'altezza della situazione. Sì, so già a cosa state pensando e vi anticipo che a partire da questa preview possiamo scrollarci di dosso qualche piccola preoccupazione...

BELLE CON L'ANIMA

Donne e motori? No, motori e basta, anche se a giudicare dal gran numero di filmati presenti nella versione preview, i programmatori hanno avuto il loro bel daffare per non distrarsi e sbagliare nella realizzazione di qualche modello tridimensionale. Eh sì, perché esattamente come il suo predecessore, il primo aspetto che colpisce di questo gioco è la clamorosa parte grafica, che si poggia su quello che, a detta di molti, è il migliore engine mai visto in un gioco di guida per PC. Le vetture sono semplicemente fenomenali se ammirate con una scheda video in grado di supportare fluidamente l'antialias 4X, e denotano una cura e una ricerca del particolare che le rende, nelle riprese in campo lungo, autentiche perle di programmazione. Alettoni dalle forme strane, bombature delle carrozzerie, fanaleria, e persino un fantastico effetto di riverbero della luce del sole sui parabrezza sono solo alcuni degli innumerevoli tocchi da maestro che permeano le inquadrature dall'esterno. Le auto, diciamocelo chiaramente, sono da urlo, ma soprattutto sono un'infinità: anche se non abbiamo potuto provarle tutte, si tratta del meglio del meglio in circolazione sulle piste di tutto il mondo. Sono presenti quasi quaranta modelli diversi, per almeno una dozzina d categorie: dalle supersportive ai prototipi, dalle vetture DTM, alle auto di serie, dalle Dream Car alle lussuose cabriolet. Tra i tanti mezzi prestigiosi, basta segnalare Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR, Nissan Skyline, AMG-Mercedes CLK, Audi TT, Subaru Impreza e moltissimi altri, uno veramente più bello dell'altro, e personalizzabili tramite le livree di almeno cinque scuderie differenti. Fate una rapida moltiplicazione e avrete una vaga idea delle possibilità offerte da questo gioco.

A ZONZO PER IL MONDO

Qualità e quantità paiono essere i due temi conduttori della filosofia produttiva Codemasters: oltre al treno merci di vetture nuove di pacca, abbiamo trenta tracciati assolutamente stupendi, per un totale di quasi cinquanta piste (molti circuiti si possono affrontare in versione lunga o corta). Qualità estetica a parte, è proprio il loro numero e il fatto che molte di essi rappresentino circuiti che nel corso degli anni hanno fatto la storia di tutte le maggiori categorie automobilistiche mondiali (Formula 1 e Indycar comprese), a rappresentare un incredibile valore aggiunto. Nella scorsa edizione parlavamo di Zolder, Digione, Zaandvoort, Eastern Creek solo per citarne alcuni: in TOCA 2 si è avuto qualche avvicendamento che ha portato a new entry eccellenti come la stupenda Laguna Seca; per chi arriva

I MODELLI DELLE AUTO LASCIANO VERAMENTE SENZA PAROLE, SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA

MULTITOCA

Dopo il già citato problemuccio al modello di guida, il secondo aspetto poco convincente di TRD era rappresentato da una pessima implementazione della modalità multigiocatore via Internet. Le problematiche nascevano da due fattori ben precisi: la quasi completa assenza di server dedicati installati presso G-SP in grado di garantire una buona connettività in entrata e in uscita, e un netcode indubbiamente pesante da gestire, responsabile di gare falsate da fenomeni di warp, disconnessioni ed elevata latenza. Al momento in cui scrivo, i test effettuati sulla mia piccola LAN casalinga non hanno dato problemi di sorta a far girare gare anche affollate con vetture controllate dalla CPU. Si tratta, comunque, di una prova scarsamente indicativa: attendiamo al varco TOCA 2, sperando che Codemasters abbia fatto tesoro degli errori commessi in passato e decida di supportarlo online come si deve. Come per Colin Mc Rae Rally 4, l'interfaccia di server browsing si appoggia al circuito Gamespy: un campanello d'allarme?

▲ Già dalla schermata di selezione ci si accorge dell'incredibile cura riposta nella realizzazione dei modelli 3D: guardate questa Audi TT e cercate qualche sbavatura. Non la troverete.

▼ La Formula Ford GT Americana sarà la prima che incontrerete nel gioco: macchine potenti e docili per un approccio decisamente esaltante!

dal vecchio cavatappi di Indycar Racing 2 lo shock è notevole. A parte le piste tradizionali sono presenti i classici ovali statunitensi, ma anche tracciati inventati per "giustificare" la presenza di vetture insolite, come enormi fuoristrada lanciati a 130 Km orari. Insomma, sarà possibile correre con qualsiasi mezzo in qualsiasi luogo del mondo.

▲ **La cura per il modello di danni è maniacale: scocca, scarico e fanaleria si deformano in base all'entità del danno. Attenzione però, perché ora basta molto poco per compromettere le prestazioni del mezzo.**

SÌ, GUIDAMI COSÌ...

Come anticipato nella parte introduttiva dell'articolo, il vero tallone d'Achille della serie è rappresentato da un'incomprensibile implementazione del sistema di controllo (gestione del volante) qualora si opti per la modalità di gioco simulativa. Molti giocatori hanno avuto seri problemi a causa dell'ingestibile sensibilità dello sterzo, che rende molto difficile da guidare qualsiasi vettura il pilota decidesse di portare in pista. La patch ufficiale ha sanato solo in parte il problema, costringendo la comunità ad adattarsi alla guida arcade: indubbiamente piacevole e divertente, ma anche molto limitante per i piloti hardcore, desiderosi di una maggiore profondità per i differenti modelli di guida proposti dalle vetture ufficiali. A un anno di distanza la situazione pare in costante miglioramento, grazie a quella che sembra essere una completa riedizione del protocollo di comunicazione. Sul mio Logitech Formula Force le prime impressioni confermano il divertimento della modalità "simulation" (in realtà si tratta di un arcade evoluto), ma lasciano anche intravedere le enormi potenzialità della modalità "pro-simulation". Le vetture, anche se molto più difficili da controllare, mostrano tutta la loro prorompente personalità nelle infinite combinazioni poste da auto a trazione anteriore e posteriore condizionate da baricentri, pesi, e ciclistica del telaio.
Proprio grazie a quest'ottimo lavoro di testing potremo assistere a un cambio di direzione così netto da far assurgere la serie a onori mai raggiunti finora.

IL PC DELL'ELVIN NON CE LA FA (MA PER POCO)

E ora gente, è tempo di una capatina sul muro del pianto dell'hardware, in quanto la versione preview di TOCA 2 ha messo alle strette il mio Athlon XP 2600 con 780 MB di RAM DDR affiancato da una GeForce 4 Ti 4600 (pesantemente overcloccata). Sperando in un buon lavoro di ottimizzazione prima dell'uscita ufficiale, sappiate che il pargolo non sempre è riuscito a gestire al meglio le situazioni più affollate, benché non avessi nemmeno i filtri attivati. Insomma, TOCA sembra veramente stupendo da guardare, ma il prezzo da pagare in termini di "potenza bruta" non è sicuramente alla portata di chi dispone di una macchina risalente a un paio d'anni fa. Più che di MHz, pare trattarsi di un problema legato all'obsolescenza delle schede video figlie delle DirectX 8; fossi in voi dunque, inizierei a sbirciare i listini dei produttori: come ha dimostrato un preparatissimo Paolone nel numero scorso, il mercato pare in rapida evoluzione.

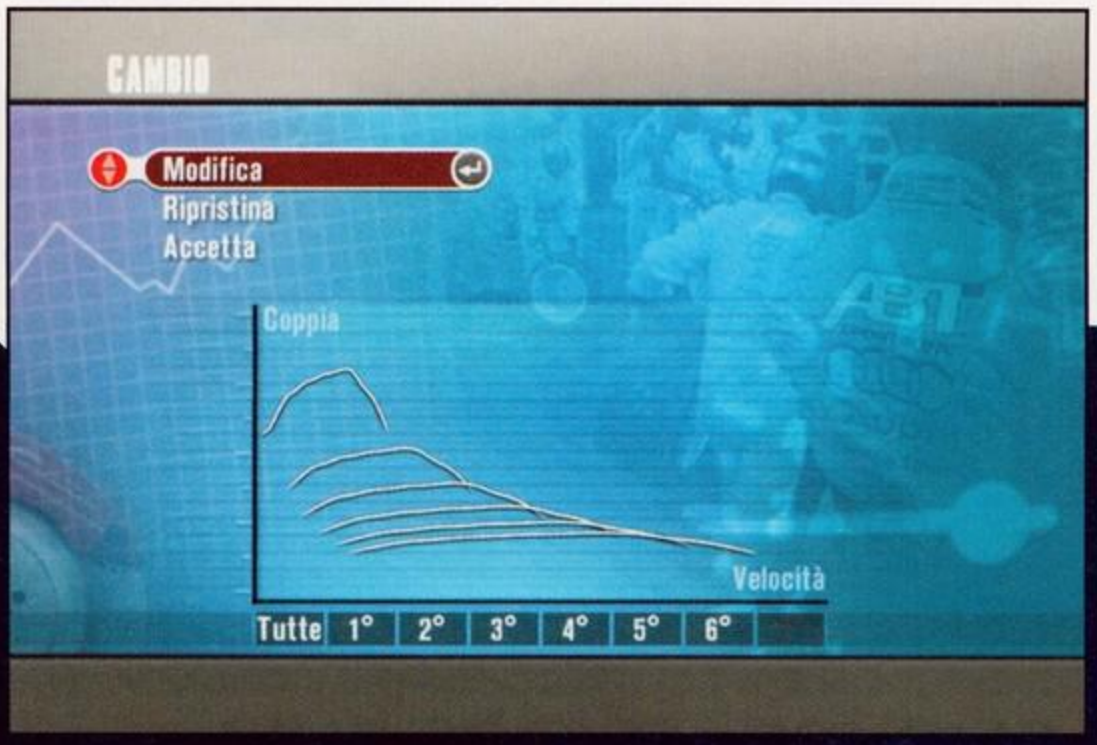
▼ **La serie non ha mai brillato per complessità di assetti: in ogni caso tutte le regolazioni indispensabili sono state incluse e ulteriormente semplificate rispetto al primo Race Driver.**

IL NUMERO E IL PRESTIGIO DELLE PISTE INSERITE RAPPRESENTANO UN INCREDIBILE VALORE AGGIUNTO PER QUESTA PRODUZIONE

E LA LOVE STORY?

Uno dei tratti caratteristici del papà di TOCA 2 era la famigerata modalità carriera, che vi metteva nei panni di un giovanotto di belle speranze deciso ad arrivare in alto nel mondo delle corse: contratti, storie d'amore e feroci rivalità con il cattivo di turno hanno rappresentato un'interessante novità nel panorama dei giochi di guida. Per accedere alle vetture e ai percorsi bloccati, infatti, occorreva progredire nella modalità Carriera, simulando una scalata al successo virtuale che sembrava presa di peso da uno dei peggiori film che la storia ricordi; quel Days of Thunder con un Tom Cruise più attento alla carrozzeria di Nicole Kidman, che non a quella della sua NASCAR. Ebbene, per la gioia di tutti i fan dell'intrigo a bordo pista pare che la modalità carriera verrà mantenuta, anche se non ci è ancora dato di sapere se la storia verrà proposta con apposito motore 3D oppure tramite l'utilizzo di filmati in alta qualità.

▲ **Non mancheranno gli ovali e i mezzi insoliti da guidare, come le Jeep o i grossi Pick Up: tenere in traiettoria uno di questi bestioni è tutt'altro che facile.**



Consolemania

è in edicola con tutte le novità sul mondo delle console

PSX PS2 Xbox GameCube GBA

DOVE TERMINA IL PARADISO...

ects 2003
interactive entertainment awards

IGN.COM BEST OF E3 AWARD

EDITORS' CHOICE GAMECUBE TOP GAME OF 2003

...E INIZIA L'INFERNO

FARCRY™

www.farcry.it

"Quello che pochi anni fa era possibile solo in filmati, in Far Cry è diventato terreno di gioco" - Giochi per il Mio Computer

"Un'ambientazione a dir poco spettacolare, da lasciare a bocca aperta" - The Games Machine

"Non abbiamo mai visto nulla di simile. E neanche voi" - PC Games World

16+ ™ www.pegi.info

The way it's meant to be played NVIDIA

AMD 64

DVD ROM

CRYTEK

UBISOFT™

© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

Ivan "Kikko" Conte **kikko@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Altre news sulla modalità multiplayer? Cercale nella FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
UbiSoft

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft Italia

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 54.90

SITO
www.splintercell.it

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Ogni cosa ha un inizio e una fine. Ogni cosa di successo ha un inizio, una fine e un seguito. Un bestseller quale è stato Splinter Cell, poteva rappresentare l'eccezione a questa regola? La scontata risposta l'avete ora sotto i vostri occhi...

Devo essere sincero e mettervi subito al corrente che il sottoscritto è particolarmente affascinato (ludicamente, s'intende) da tutto quello che ha rappresentato Splinter Cell. Negli ultimi anni pochissimi giochi hanno saputo rinverdire in me la voglia bambinesca di giocare che mostravo di fronte a un monitor anche solo una decina d'anni fa. Tutto questo senza tirare in ballo questioni di tipo nostalgico: semplicemente Splinter Cell mi ha catturato, ammaliato e trascinato nella sua originale struttura, tanto da "costringermi" a finirlo la bellezza di tre volte consecutive (cosa rara per il sottoscritto!) senza per questo aver provato il sapore amaro del biscotto predigerito. È stata perciò con infinita curiosità che, qualche giorno prima di scrivere queste parole, ho installato la versione dell'atteso seguito fornitami dal famelico duo ToSo/SS al fin di redigere l'articolo che state ora leggendo. Pandora Tomorrow, questo il nome del secondo capitolo della saga, aveva da mantenere diverse promesse fatte dagli sviluppatori in questi mesi. Il prodotto finale sarà riuscito a mantenerle in toto? Diciamo quasi...

PANDORA TOMORROW AVEVA DA MANTENERE DIVERSE PROMESSE FATTE DAGLI SVILUPPATORI IN QUESTI MESI

COME PRIMA, PIÙ DI PRIMA...

Chi ha provato il primo episodio saprà già qual è

▲ Sadono fa un comizio in una stazione televisiva occupata. Peccato che ci sia Sam nei paraggi a rovinargli la festa!

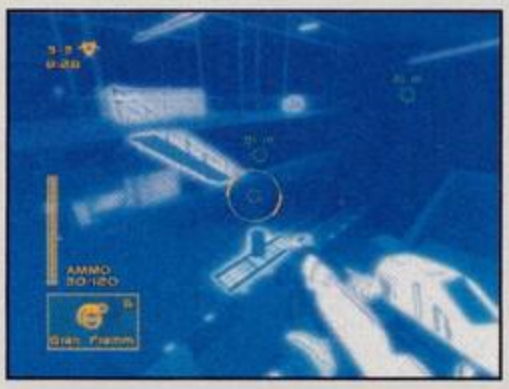
▲ Anche in PT si può ovviare a una porta chiusa chiedendo gentilmente che ci venga aperta. Basta un po' di gentilezza e il mondo ti sorride!

il background storico che si sta dietro al gioco. Tutti gli altri sappiano che in Splinter Cell si vestono i panni (solitamente sporchi) di Sam Fisher, agente della Third Echelon, una specie di agenzia investigativa segreta statunitense, nata con lo scopo di recuperare informazioni top-secret per mezzo d'azioni compiute da un solo uomo eccellentemente addestrato: una cellula scheggia o, per l'appunto, una splinter cell.
La collocazione temporale è la solita di tutti i giochi ispirati al mondo di Tom Clancy, un irrequieto futuro prossimo (in questo caso il 2006) dove le fermentazioni geo-politiche nelle zone più turbate del pianeta innescano una serie di iniziative da parte degli Stati Uniti d'America, al fine di ridurre al massimo il rischio di attentati terroristici in patria. In particolar modo l'incipit di Pandora Tomorrow ha luogo a Timor Est, Stato che ha ottenuto col sangue la propria indipendenza dall'Indonesia in tempi recenti (nella realtà), e che ora deve fronteggiare (nel gioco) una guerra civile scatenata dal militare indipendentista Shuadi Sadono, che vede di cattivo occhio l'influenza occidentale in terra timorese. All'inizio del gioco, Sadono occupa militarmente l'ambasciata americana nella capitale, scatenando un putiferio internazionale senza precedenti. Perché lo ha fatto? Quali piani nasconde? È in preparazione un attacco al cuore della Grande America? Un paio di telefonate alle persone giuste e Sam Fisher, con Nikoladze già da tempo divenuto cibo per vermi, si trova nuovamente nei panni del salvatore della patria.
La struttura di gioco è ripresa massicciamente dal primo Splinter Cell. Una serie di missioni porterà Sam Fisher in giro per il globo al fine di ridurre in briciole il pericolo portato all'occidente dalle mire di Sadono. Continuità è quindi la parola corretta da usare. Pandora Tomorrow è, nel suo insieme, una meccanica continuazione del predecessore, ovverosia stealth-game in terza persona allo stato puro! Niente fronzoli, niente armi fantascientifiche o mostriciattoli di qualsivoglia origine. La buona riuscita delle missioni è la semplice risultanza delle capacità del giocato-

LO STEALTH IN COMPAGINA

Una delle novità più succulente promesse da UbiSoft per pubblicizzare Pandora Tomorrow è senza dubbio l'implementazione della modalità multiplayer: una novità assoluta per quanto riguarda il mondo degli stealth game. Devo ammettere che, quando ho sentito parlare per la prima volta di questa possibilità, mi si è gelato il sangue nelle vene. Ma come? Splinter Cell in multiplayer? Che diavolo avranno escogitato quei pazzi mattacchioni dei programmatori? Diciamo che mi puzzava un tantino di fregatura, ma tant'è... meglio mettersi il cuore in pace e ragionarci sopra con il gioco sottomano.

Ora che ho avuto modo di provarlo, posso dire tranquillamente che il multiplayer implementato in Pandora Tomorrow non solo è quanto di più originale mi sia capitato di giocare in rete, ma è anche divertente e particolarmente intrigante. Sentite qua... Ciascuna partita si svolge in 2 contro 2, suddivisi tra spie e mercenari. Lo scopo delle spie (che giocano in terza persona, esattamente come nel gioco singolo) è la penetrazione, senza essere individuate, all'interno della base nemica, al fine di portare a compimento gli obiettivi proposti. I mercenari (che giocano in prima persona) dal canto loro devono impedirlo a tutti i costi, andando a stanare ed eliminare gli intrusi. Il design delle mappe, così come le implicazioni tattiche che conseguono ai diversi equipaggiamenti in dotazione, rendono l'esperienza multigiocatore davvero diversa da quanto finora abbiamo avuto modo di provare in qualsiasi altro titolo. Tanto per farvi un esempio, le spie hanno, oltre alla classiche visuali termica e notturna, anche la possibilità di utilizzare il mirino laser per una maggior precisione di tiro. I mercenari, dal canto loro, possono usare torce per illuminare le zone buie, e due visuali alternative: quella elettromagnetica, che mostra i campi di forza generati dalle componenti elettriche (ad esempio i visori delle spie), e quella di movimento, che inquadra qualsiasi variazione dell'aria causata da rapidi movimenti di oggetti o persone. Le otto mappe dedicate e le tre modalità proposte (neutralizzazione, estrazione e sabotaggio) rendono l'esperienza multiplayer di Splinter Cell davvero un gran bel diversivo. L'unico dubbio che mi rosica riguarda il fatto che, una volta assimilati a memoria i punti chiave della mappa, le sfide possano perdere di mordente, trasformandosi esclusivamente in una gara a tempo per chi arriva prima alla zona calda. Solo una impressione, per carità. Sarà il tempo a dirmi quanta ragione o quanto torto possa aver avuto con queste mie asserzioni. Nel frattempo, godiamocela!



SAM PUÒ COMPIERE DIVERSE AZIONI DI CARATTERE PRETTAMENTE GINNICO PRECLUSE ALLE PERSONE NORMALI

▲ Piove a dirotto e Sam non ha altro da fare che mostrarci una delle novità estetiche di PT: la mezza spaccata. Esibizionista!

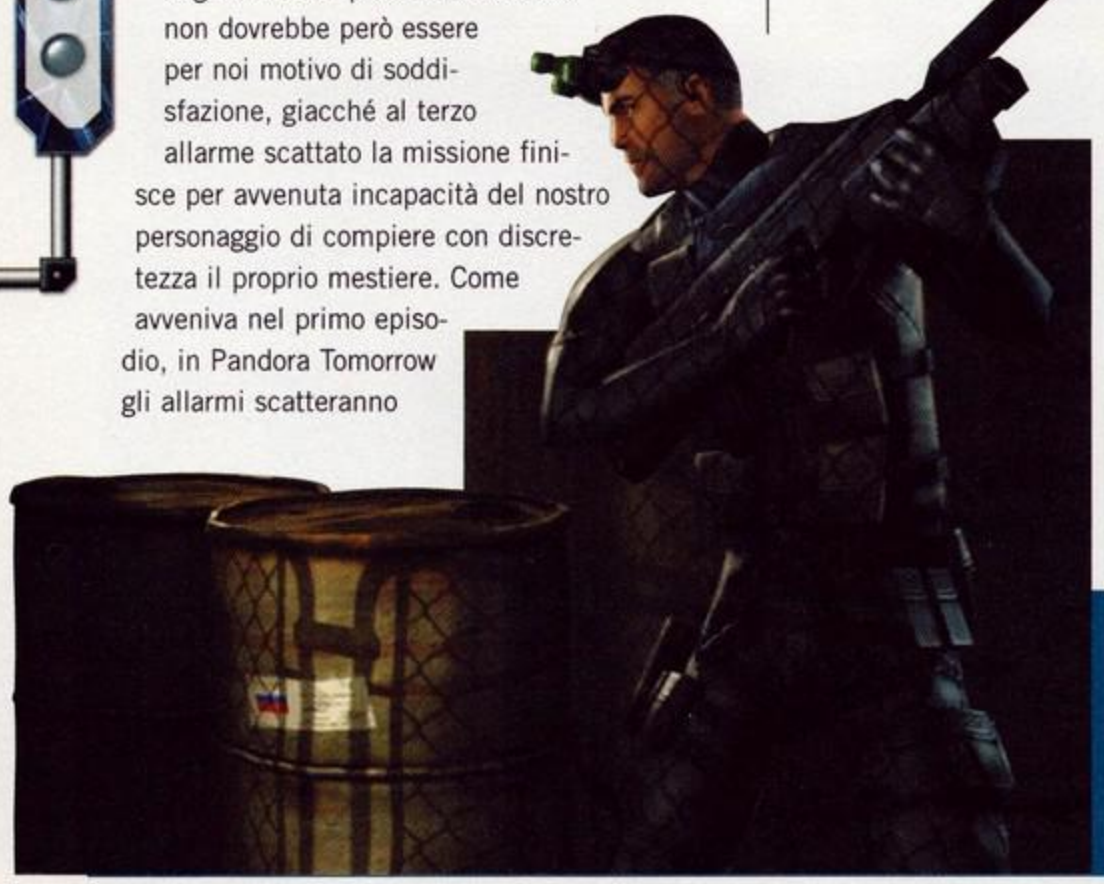
▲ Uella. Finalmente il cavetto ottico è dotato di telecamera a colori! Volendo si possono usare anche le visuali notturna e termica.

LA STRUTTURA DI GIOCO È RIPRESA IN TOTO DAL PRIMO SPLINTER CELL

re d'infiltrarsi restando nascosto nell'ombra e, semmai, intervenendo con la violenza solo quando la situazione non preveda altre opportunità. Per aiutare il buon Sam nell'improbo compito, la Third Echelon lo dota anche in questa missione di gadgettame vario, il cui utilizzo è subordinato al solo slancio tattico del giocatore. Chi ha amato il primo episodio sa cosa significhi poter disporre, ad esempio, del comodissimo cavo ottico da far passare sotto alle porte per sbirciare l'interno di una stanza. A tal proposito vi segnalo come, in Pandora Tomorrow, quest'oggetto sia stato finalmente dotato sia della visuale normale, sia di quella termica, oltre che della classica visuale notturna. Parimenti il buon SC-20K, oltre che sparare, può essere attrezzato con tutta una serie di accessori secondari dalla indubbia utilità. Cito, in ordine rigorosamente sparso: proiettili di gomma e shock elettrici per stordire il nemico senza ucciderlo, telecamere adesive da sparare al muro per sbirciare dietro un angolo e ottundere i sensi al nemico per mezzo di gas soporifero, granate fumogene intossicanti, chaff per interferire con qualsivoglia componente elettronico (telecamere di sorveglianza su tutti), flare accecanti per togliere momentaneamente la vista, e via di questo passo. Un'appagante e utile novità è rappresentata dall'introduzione del binocolo. Nel primo episodio, per vedere in lontananza, bisognava imbracciare il fucile SC-20K e utilizzare la modalità cecchino, mentre in Pandora Tomorrow il binocolo è richiamabile a prescindere con la sola pressione del tasto centrale del mouse.

È ovvio che tutto questo arsenale deve avere il solo e unico scopo di portarci all'obiettivo nel modo più discreto possibile. Qualora un soldato nemico dovesse accorgersi della nostra presenza, lo scontro a fuoco diventerebbe inevitabile. L'eliminazione successiva degli avversari presenti all'alterco non dovrebbe però essere per noi motivo di soddisfazione, giacché al terzo allarme scattato la missione finisce per avvenuta incapacità del nostro personaggio di compiere con discretezza il proprio mestiere. Come avveniva nel primo episodio, in Pandora Tomorrow gli allarmi scatteranno anche quando lasceremo dei corpi (cadaveri o soldati svenuti) in bella vista. A ogni eliminazione deve corrispondere la solerzia nel celare il corpo del misfatto alla vista delle guardie pattuglianti. L'occasione mi è propizia per delucidarvi sul piatto forte della serie: il sistema dinamico d'illuminazione degli ambienti. Un prezioso indicatore alla destra dell'HUD ci indica in ogni momento quale sia la nostra esposizione alla luce, artificiale o naturale che sia. Se l'ago punta tutto a sinistra significa che in quel momento ci troviamo nel buio più assoluto, collocazione ideale per abbandonarvi i corpi di cui sopra. In queste condizioni una guardia nemica ci scoprirebbe solo al contatto fisico o qualora compiessimo dei movimenti talmente rumorosi da destare sospetto. Per il medesimo principio, se l'indicatore dovesse segnalare la nostra esposizione in forte luce, saremmo facilmente individuati con conseguente attivazione dell'allarme. La cosa bella è che ogni fonte di luce artificiale (e sottolineo "ogni") è eludibile per mezzo di ardite manovre atletiche, oltre che eliminabile grazie alla pressione dei relativi interruttori. Il mezzo più rapido (anche se il più rumoroso) per mantenersi sempre in ombra resta tuttavia l'eliminazione diretta della fonte di luce con un colpo di proiettile ben assestato.

Essendo un uomo dalle capacità fisiche non comuni, Sam può compiere diverse azioni di carattere prettamente ginnico precluse alle persone normali. Durante lo scorrere delle missioni ci scopriremo sovente a scalare grondaie, piuttosto che a muoverci silenziosamente appesi a una tubatura sulla testa dei nostri nemici, oltre che a calarci da una tettoia sulla strada sottostante per mezzo della immancabile corda dello scalatore. Una delle caratteristiche più spettacolari e pratiche del primo episodio era l'opportunità di posizionare Sam in "spaccata" qualora ci si fosse trovati in un corridoio sufficientemente stretto, con conseguente colpo dall'alto sulla cocuzza del malcapitato nemico che avesse avuto la sfortuna di passare



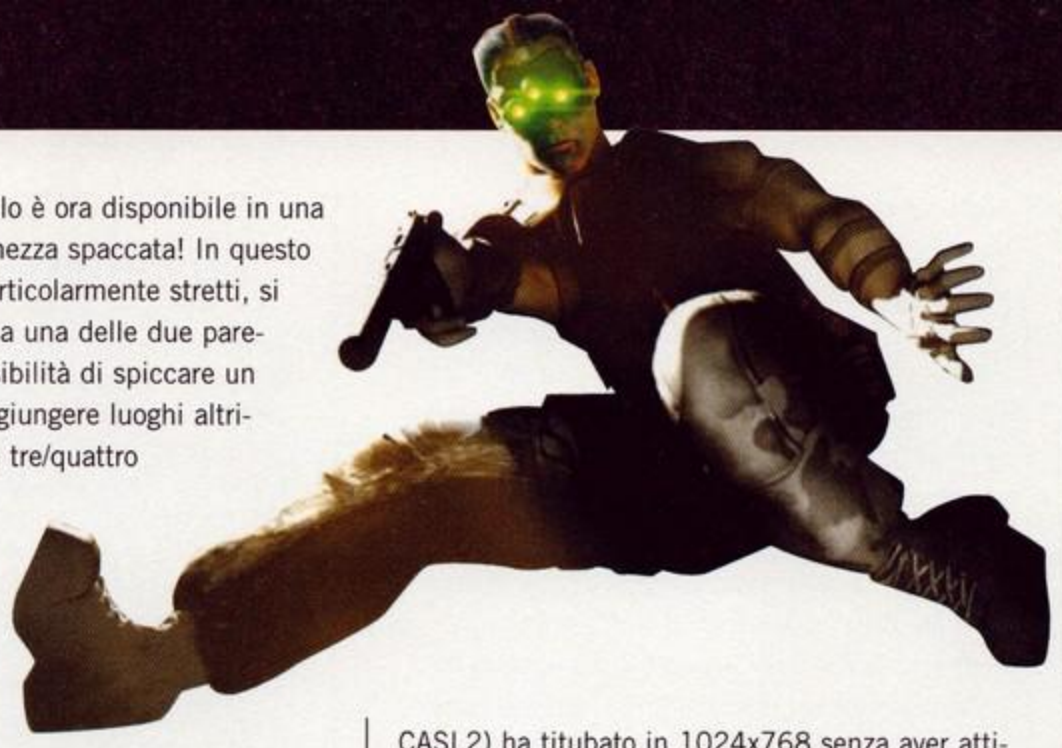
LE VOCI DELLA COSCIENZA

Pandora Tomorrow non è solo un prodotto ludico, ma un incontro paritetico di forme d'arte diverse: la musica, il cinema, i videogiochi. A riprova di questo comune navigare verso una forma di intrattenimento globale, laddove l'una non può esistere nella sua completezza senza le altre (vedi l'esperimento Matrix), sta il fatto che le voci dei due doppiatori principali di Pandora Tomorrow arrivano dai mondi artistici sopra citati. Luca Ward, che dà la voce a Sam Fisher, dovrebbe essere già volto di vostra conoscenza, giacché si è occupato

anche del doppiaggio del primo episodio. Il doppiatore/attore in questione, oltre a parti importanti in alcune fiction, tra le quali il recente Elisa di Rivombrosa, può annoverare nel suo curriculum doppiaggi davvero d'eccezione, come Russel Crowe ne Il Gladiatore ("al mio via scatenate l'inferno") o Keanu Reeves nella serie Matrix ("il cucchiaio non esiste"). La voce calda e al contempo velatamente ironica ben si adatta al personaggio di Sam, parimenti a quanto sentito nella versione USA con Michael Ironside. Il cattivo in questione, il terrorista Shuadi Sadono, è

invece doppiato da Morgan, cantante solista dei Bluvertigo, nonché compagno di Asia Argento. Con vena interpretativa fuori dal comune, il buon Morgan dimostra capacità recitative che non avremmo mai immaginato (sul Silver DVD di questo mese potete trovare l'esclusivo video che mostra il Making Of del doppiaggio... ndToSo). L'unico problema è che la voce troppo morbida dell'estruso artista mal si addice ai modi rudi e impetuosi di Sadono.

▲ A volte capita di doversi muovere nell'ombra in mezzo alla folta boscaglia indonesiana. Peccato che le anatre abbiano il brutto vizio di starnazzare a sproposito proprio mentre passo io. C'è anche questo in Pandora Tomorrow!



nei paraggi. Tale orpello è ora disponibile in una seconda variante: la mezza spaccata! In questo caso Sam, in spazi particolarmente stretti, si appoggia con il corpo a una delle due pareti, avendo così la possibilità di spiccare un secondo balzo per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. In tre/quattro momenti durante lo svolgersi del gioco questa manovra Croftiana non è facoltativa, ma espressamente richiesta per il buon proseguo della missione.
Restando sempre in argomento atletico, vi segnalo la possibilità di sparare a testa in giù appesi con le gambe a una corda o a una tubatura, contrariamente a quanto accadeva nel predecessore laddove si poteva usare il fucile solo se si rimaneva appesi con le mani. Questa piacevole novità non cambia però davvero nulla sotto il mero profilo del gameplay, rivelandosi un semplice orpello estetico: a ogni modo, uno screenshot nei paraggi dovrebbe darvi un'idea precisa di quanto sto dicendo. Chiudo l'analisi descrittiva erudendovi sulla facoltà di compiere una rotazione diversiva di 360° da una parte all'altra di porte o finestre, oltre che fischiettare per attirare l'attenzione dei nemici nelle vicinanze: un po' quello che accadeva in Metal Gear quando Snake bussava alle pareti, per poi attendere come un falco la venuta dello sventurato soldato nemico.

...UGUALE A PRIMA!

Rapida disamina tecnica di un titolo che non ha davvero bisogno di troppe parole. Pandora Tomorrow è una vera gioia per gli occhi! Alla stessa stregua del primo episodio, anche questo seguito gronda maestosamente di effetti luce dinamici che giustificano appieno i soldi spesi per una scheda video con gli attributi! Le texture rasentano l'eccellenza nel novanta percento dell'intero comparto grafico, così come la resa delle superfici liquide, che ha davvero del miracoloso! Tanto bendiddio si paga però quando si prendono in considerazione le richieste hardware necessarie per godere al massimo.
Sulla mia bagnarola di casa (AthlonXP 1700, GeForce4Ti 4200 128MB overcloccata, 512MB di RAM CASL2) ha titubato in 1024x768 senza aver attivato alcun tipo di filtro antialiasing. Capisco che il mio non sia un PC esplosivo, ma il primo Splinter Cell andava via liscio senza esitazioni con le medesime impostazioni. Considerando che il comparto grafico è pressoché immutato, salvo qualche piccola aggiunta qua e là, non si capisce quale debba essere il motivo di un tale calo di prestazioni. A ogni modo, in 800x600 si gioca sul sistema di cui sopra in piena scioltezza, a patto di aver installato i Forceware 53.03 (i Catalyst 4.2 nel caso di schede ATi) e di aver disattivato l'opzione VSync nelle proprietà della scheda video.
Il comparto audio è altrettanto efficace e portatore di gaudio e tripudio alle orecchie dell'ascoltatore. Ogni suono è riprodotto esattamente come ci si aspetterebbe che fosse qualora lo si udisse nella realtà. Grandissimo quindi il lavoro svolto da parte degli addetti agli effetti sonori! Qualche perplessità mi resta quando devo soppesare il settore musicale. I rari accompagnamenti melodici che sottolineano incalzanti le fasi più concitate di gioco sembrano i medesimi già ascoltati nel primo episodio. Spesso, tra l'altro, vanno a sovrapporsi troppo precocemente ai dialoghi tra i personaggi, rendendone difficile la comprensione. D'altra parte, abbassare il volume delle musiche nelle opzioni audio significherebbe perdere enfasi in molti passaggi determinanti, perciò meglio lasciare le cose come stanno e, nei rari casi di sovrapposizione, affidarsi al sempre

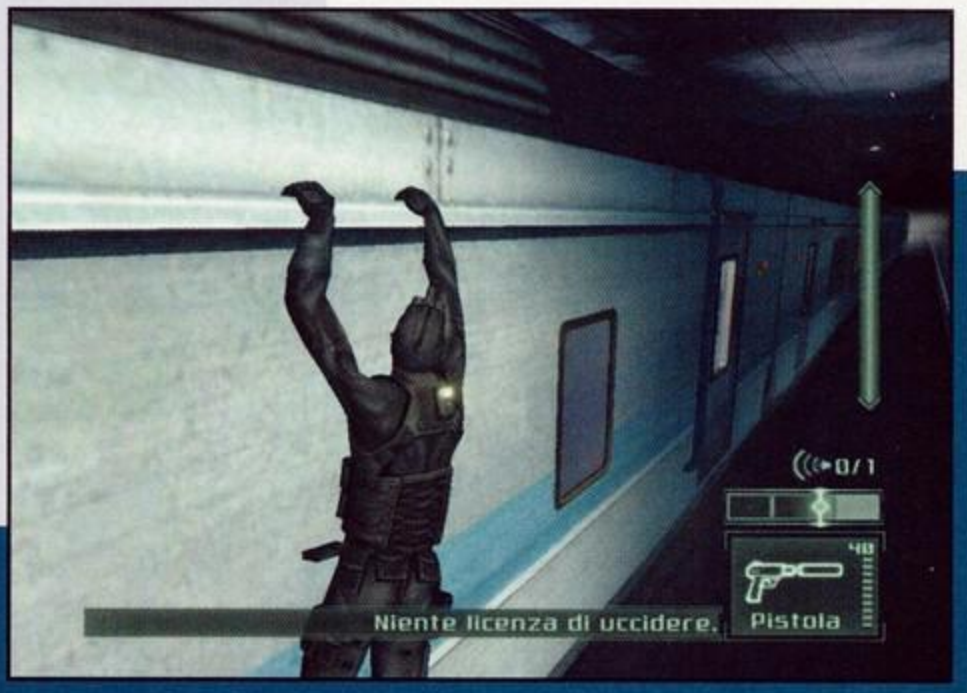
PANDORA TOMORROW È UNA VERA GIOIA PER GLI OCCHI!

A PESCA DI SERPENTI

È inevitabile, parlando di stealth game, affrontare il discorso senza citare a più riprese il capolavoro di Hideo Kojima: Metal Gear Solid. Un titolo che ha tracciato la strada, segnato il passo e indicato la via a tutto quanto è seguito dopo la sua venuta. Eppure, a ben guardare, le analogie tra il gioco di casa Konami e quello UbiSoft non sono così tante come parrebbe dopo una prima, disattenta analisi. Due culture così differenti come quella orientale e occidentale non potevano avere il medesimo approccio affrontando lo stesso problema. Il raf-

fronto tra i due protagonisti, Sam e Snake, ci restituisce più differenze che affinità. Sam è un personaggio più pragmatico, attento a sé, attaccato alla vita e dotato di ironia sottile a un passo dall'irriverenza. Snake è, di contro, un personalità amara, quasi menefreghista. Un personaggio al quale la vita ha tolto molto e che non vede la morte come uno spauracchio da evitare, semmai come un'ineluttabile termine dello svolgersi delle cose. Questo approccio differente alla creazione del protagonista conduce pertanto a una forte differenziazione nel gameplay dei due titoli presi in esame. Metal Gear Solid si basa maggiormente su una struttura narrativa complessa, che mette in forte relazione i tanti personaggi che ne fanno parte, amplificandone gli attributi psicologici con trovate fantasiose (chi ha detto Psycho Mantis?) che vanno a modificare l'approccio che il giocatore ha con i diversi enigmi proposti. Splinter Cell si appoggia invece quasi completamente sulla componente stealth, proponendo poca interrelazione con altri interpreti secondari, proprio per via del carattere sbrigativo e poco propenso alle chiacchiere di Fisher. In fin dei conti, l'unica cosa che accomuna veramente SC e MGS, è che ci hanno fatto davvero divertire tanto. Lunga vita!

► "Ehi amico, abbassa le mani!" Ho provato a dirglielo, ma non è servito a molto. Qualche secondo dopo ho avuto per mano un corpo da nascondere.



▲ Tra il primo e il secondo episodio, Sam Fisher deve aver fatto un po' di palestra o essersi fatto un'overdose di Tesmed. Guardate un po' dove resta appeso?

COMMENTO

Bel gioco davvero, ma con qualche difettuccio un pelo oltre il limite della venialità. Tutto il feeling e l'appeal del primo episodio restano indiscutibilmente inalterati affrontando col giusto piglio Pandora Tomorrow. Riprendere le vesti di un personaggio carismatico come Sam Fisher è un piacere viscerale, quasi stomacale direi! Le circostanze di gioco, parimenti a quanto accadeva nel suo predecessore, devono essere affrontate con la massima calma e pianificazione, e spesso hanno più di una soluzione interpretativa per il loro felice compimento: è il succo di uno stealth game, e in questo la UbiSoft ha ineluttabilmente fatto centro per l'ennesima volta. Il tono è il medesimo quando si tratta di valutare il comparto visivo che, nella sua complessità, rende giustizia a quanti spendono fior di quattrini per aggiornare costantemente il proprio PC, grazie soprattutto a un sistema d'illuminazione dinamica davvero insuperabile. Peccato che gli elementi d'innovazione introdotti siano più fumo estetico che arrosto utile alla causa. La somiglianza con l'originale (bug compresi) è troppo marcata per non evidenziarne i limiti, soprattutto in relazione all'hype di cui Pandora Tomorrow si era circondato in questi mesi. La ridotta longevità (discorso multiplayer a parte) abbassa ancora di quel tantino il giudizio da non permettere, seppur di poco, l'elevazione al riconoscimento di Top Score. Ribadisco: bellissimo, non un capolavoro!

HARDWARE

Secondo le specifiche minime, per giocare a PT basterebbero un processore con 1 GHz di clock, 128 MB di RAM e una scheda video con 32 MB di VRAM dalla GeForce 3 in su. Il mio consiglio è di non salire a bordo se non avete sottomano una configurazione prossima a quella segnalata nel corpo della recensione, a meno di non accontentarsi di giocare in 640x480 al minimo dettaglio.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

89

presente pannello dei sottotitoli.
Veniamo ora al nocciolo della questione. Giacché siete persone intelligenti, e pertanto curiose, avrete già sbirciato il voto finale attribuito a Pandora Tomorrow e vi starete chiedendo il motivo di un giudizio (seppur elevato in termini assoluti) un tantino al di sotto delle aspettative. È presto detto. Pandora Tomorrow è identico, in tutto e per tutto, al suo predecessore ed è anche sensibilmente più corto. Quando dico "identico" intendo dire che in un anno (tanto è passato dalla uscita del primo episodio) non è stato fatto nulla per correggere alcuni difetti che potevano essere perdonati solo in prima battuta, vista l'enorme portanza innovativa che l'uscita di Splinter Cell ha "regalato" al mondo dei videogiochi. Mi riferisco, ad esempio, all'assurdità di alcune situazioni dove i nemici sembrano non accorgersi della nostra presenza. Mi riferisco, sempre ad esempio, alla simpatica posa di Sam che, accovacciato mentre scende le scale, sembra ancora oggi lievitare miracolosamente per aria sollevato da forza divina.
Mi riferisco, e questo è un vero peccato, alla mancanza di animazioni qualora, attivata un'azione, Sam non si trovi nella posizione corretta per effettuarla e la raggiunga solamente per mezzo di uno slittamento sulla texture d'appoggio senza muovere di suo nemmeno un muscolo. Mi riferisco, e concludo, al fatto che se appoggio a ridosso di un muro un cadavere che casualmente ne compenetra la texture, il nemico nella stanza affianco, vedendo un pezzo di corpo del compagno, fa scattare ingiustamente l'allarme. Tante piccole cose, insomma, che si sperava fossero corrette in questa nuova incarnazione, e che invece resistono immutate nel tempo come i falli automatici da dietro in Winning Eleven, manco avessero applicato il più bieco dei copia/incolla di buona parte delle righe di codice tra una versione e l'altra. Le innovazioni introdotte hanno poi il sapore di fronzoli di abbellimento, piuttosto che variabili attive di gioco. Il binocolo è solo una scorciatoia per arrivare prima allo zoom della moda-

UN ARTISTA POLIEDRICO

Non finirò mai di stupirmi pensando a come Tom Clancy abbia rimodellato a sua immagine e somiglianza una buona fetta del settore dell'intrattenimento. Quest'uomo, i cui romanzi hanno ispirato capolavori cinematografici quali Caccia a Ottobre Rosso, partecipa di persona a ogni iniziativa artistica che riguardi i suoi scritti. Nello specifico caso della "ars videoludenda", Clancy ha voluto sincerarsi di persona che i videogiochi che portano il suo nome in copertina (Splinter Cell, ma anche Ghost Recon e Rainbow Six in tutte le varie incarnazioni) fossero il più possibile conformi a quanto da lui immaginato, partecipando attivamente alla stesura dei codici e correggendo i game designer laddove lavorassero troppo di fantasia. Ma con tutto quello che scrive, dove lo trova il tempo?

lità cecchino, la mezza spaccata e la possibilità di sparare appesi si utilizzeranno sì e no due volte in tutta la storia, e sono comunque trovate estetiche per nulla inficianti l'andazzo generale del gameplay. Inoltre, come già accennato, Pandora Tomorrow è corto. La vicenda narrativa si conclude in otto missioni, quantificabili in tre/quattro sere di gioco intenso. Certo, c'è sempre la modalità multiplayer (vedi box) a dare un po' di pepe alla pietanza della longevità, ma restano comunque inalterate le sensazioni, a gioco finito, che si potesse e anzi si dovesse dare qualcosina di più! Bel gioco, come il primo, e quindi sensazionale... ma non un capolavoro assoluto.

LA VICENDA NARRATIVA SI CONCLUDE IN OTTO MISSIONI, QUANTIFICABILI IN 3 O 4 SERE DI GIOCO INTENSO

▶ **Mettere un cadavere a riposare sul divano potrebbe non essere una buona idea, vista la forte illuminazione presente. Dov'è l'interruttore?**

Games machine ★★★ Star player

Pc Action

di aprile é in edicola

Gioco Completo Warlords Battlecry II

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Aprile 2004 N°133 € 5.99

GIOCO COMPLETO
Warlords Battlecry 2

SINGLES:
FLIRT UP YOUR LIFE

Sesso e nudità arrivano nei videogiochi tra polemiche e discussioni

BATTLEFIELD: VIETNAM

Stavolta riviviamo online il conflitto più sanguinoso degli anni '70

FAR CRY

Grafica da urlo, violenza e realismo: un capolavoro

SYBERIA 2

Tanta avventura, atmosfera meravigliosa ma è troppo facile

RISOLTI

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

DEUS EX: INVISIBLE WAR

AL CUORE DEL COMPUTER
SCEGLIAMO LA CPU CHE CI FA GIOCARE MEGLIO.

ISSN 1127-1248

Anno 13 - Spedizione in abbonamento postale 45% - Filiale di Milano

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

FAR CRY

Un'isoletta ridente, una specie di paradiso tropicale pervaso da manghi, simpatica fauna e freschi ruscelletti. Il vostro lavoro è portarci navigando una giovane oltremodo flessuosa e apparentemente pronta alla spulzellatura. Cosa potrebbe andare mai storto?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

I mod più interessanti? Li trovate su TGM Online, nella sezione FragZone!

SVILUPPATORE
Crytek

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49,90

SITO
farcry-thegame.com/it

Il vostro nome è Jack Carver, e come si confà a ogni eroe di FPS, il vostro passato è avvolto dalle torbide nebbie in cui servizio militare, carriera da sicario, lunghe ore passate al PC e un certo disadattamento sociale si fondono per creare un personaggio dal torbido passato (appunto) ma in grado di uccidere una persona in un secondo in otto modi diversi. O anche, ottocento persone nello stesso modo in poche ore, com'è il caso di Far Cry. Comunque, ora siete skipper di una piccola barchetta, e avete ricevuto il compito di accompagnare la giornalista Valerie Cortez nella ridente isola di Cabuto. Com'è, come non è, appena sbarcata la fanciulla venite bersagliati da un missile che vi affonda il natante e di fatto costringe a prendere le armi e sterminare centinaia di nemici senza pensarci su troppo. Certo, avrebbero fatto meglio a risparmiare un razzo e farvi andare via ignari, no? Questa più o meno è la storia, e avrete già capito che si tratta di un semplice pretesto: né vale a renderla più intrigante la presenza di un fantomatico Dr. Krieger, esimio genetista privo di senso bioetico che compie sui primati esperimenti proibiti, destinati a dare origine a mostri eccetera eccetera. L'isola del Dottor Moreau? Certo, se vogliamo risalire alle origini; ma basta ricordare tanti videogiochi (SiN su tutti). Diciamo che la bioingegneria non è la disciplina più simpatica agli sceneggiatori di videogame.

LA BIOINGEGNERIA NON È LA DISCIPLINA PIÙ SIMPATICA AGLI SCENEGGIATORI DI VIDEOGAME...

▲ Ah, e che è? Un "fiend" preso pari pari da Quake? Hum, ricorda un po' anche alcuni cadaveri salterini di Painkiller... ma no, che stupido, è un primate mutante preso da SiN! Insomma, è comunque qualcosa di poco originale.

▲ Forti dell'oscurità, del nostro visore notturno e del mitra silenzioso, abbiamo fatto un macello degno di Freddy Kruger quando si mette a fare la gara con la bambina di The Ring. Lavori puliti? Naaaahh, non fanno per noi...

UNA TIGRE NEL MOTORE

Ok, lasciamo stare la storia, e parliamo di motore 3D: la Crytek ha sviluppato l'engine da zero, e bisogna dire che il risultato è affatto apprezzabile. Ora non ho il tempo di dilungarmi sui dettagli tecnici; vi basterà sapere (e vedere dalle foto) che l'engine è assolutamente notevole, in particolare quando si tratta di visualizzare ampi spazi e di offrire all'occhio effetti prelibati come trasparenze, isciacquìi dinamici riflettenti, zoom vertiginosi e compagnia bella. La dimensione degli ambienti è davvero spaventosa, e ne consegue una grandissima libertà di movimenti: in effetti, l'aspetto più notevole di Far Cry forse è proprio la stessa geografia dell'isola, più ancora della grafica o del gameplay. Una cosa che fa ben sperare per il futuro, dato che di fatto i creatori di mod e pacchi espansivi hanno a disposizione un'ambientazione completa in cui sbizzarrirsi per creare nuove modalità di gioco.

Se passiamo a parlare del gameplay, però, la summenzionata libertà si rivela presto un fuoco di paglia. In pratica la prima cosa che troviamo è una specie di videocellulare che serve da pretesto per fornirci nuovi obiettivi, puntualmente riportati sul radar in basso a sinistra. Il gioco si configura quindi, da subito, come una serie di azioni da svolgere in sequenza: qualsiasi deviazione è teoricamente possibile, ma di fatto non auspicabile, anche perché i punti di salvataggio sono dislocati lungo il cammino prestabilito. Ho parlato di salvataggi? Sì, purtroppo non è possibile salvare la partita in ogni momento, scelta che personalmente aborro e che ha già ammorbato la mia vita qualche tempo fa, quando ho infaustamente scelto di finire XIII. In questo caso però non si tratta di un difetto altrettanto grave, perché i salvataggi automatici avvengono appena PRIMA e non dopo gli scontri più difficili! Di conseguenza, il quickload ci costringe raramente a rigiocare parti noiose o percorrere lunghi tratti di livello già esplorati.

▲ **Carine queste piattaforme sospese collegate da ponti, una cosa molto da "cartoline dalla jungla". In effetti sono anche piuttosto utili, perché a livello del suolo brulicano mostri pronti a strapparci via gli organi interni.**

Ho detto poc'anzi che la sensazione di libertà è solo illusoria: questo non significa che non si possano sperimentare approcci diversi per raggiungere i nostri obiettivi. Dato che sull'isola non ci sono i corridoi di un livello di DooM (almeno finché rimaniamo all'aperto), possiamo provare vari modi di avvicinarci al campo dei mercenari, di mettere i cecchini in condizioni di non nuocere e così via. In questo senso Far Cry offre comunque una profondità tattica maggiore della gran parte degli shooter, ed è abbastanza divertente provare a rigiocare uno scontro e vedere come funzionano i diversi metodi.

Insomma, in definitiva mi sento di promuovere il gameplay: la totale libertà favoleggiata da qualcuno non c'è, ma non mi pare una cosa troppo grave perché dopotutto a un FPS servono obiettivi precisi da perseguire. Far Cry offre come minimo la scelta tra un approccio sgusciante di basso profilo e il buon vecchio "ora do la stura ai fuochi d'artificio, vediamo se questi 600 colpi che mi sto portando appresso bastano a sterminare chiunque si muova nel raggio di un

LA TUA INTELLIGENZA MI UCCIDE

In questi mesi si è parlato molto dell'intelligenza artificiale collettiva di Far Cry. Se avete letto qualche preview o seguito le news (hey man, TGM Online rockz! It totally rulez, dude!), ehm, saprete che i nemici sono del tutto scevri da comportamenti programmati (script) e reagiscono agli eventi in modo totalmente dinamico. Ogni uomo ha la propria attività e il proprio stato di allerta (che potete anche vedere sul radar), e in fase di combattimento i gruppi di mercenari dovrebbero agire insieme, addirittura seguendo gli ordini del loro comandante e decidendo più o meno autonomamente se è il caso di chiamare rinforzi, tentare un accerchiamento eccetera. Tutto molto bello, ma ovviamente quello che conta non è il funzionamento interno del "motore" bensì l'esperienza del giocatore, dico bene? Anche da questo punto di vista, comunque, le notizie sono buone. I comportamenti evoluti dei mercenari nemici aggiungono realismo e anche qualche possibilità tattica: ad esempio, potete provare a far fuori per primi gli ufficiali, magari con un bel colpo da cecchino, in modo da lasciare i fantocci di carne senza altri ordini se non quelli di servire da bersaglio per le vostre armi.

Questo non significa d'altronde che Far Cry rappresenti lo stato dell'arte dell'IA e sia in grado di strabiliare a ogni piè sospinto: come dico nel corpo della recensione, anche in questo titolo si riscontra una sana dose di incapacità dei nemici.

Del resto, se questi bravacci fossero troppo furbi, ci risulterebbe alquanto difficile sterminarli a decine, no? Oppure, visto il nostro carisma, si leverebbero dai piedi in quattro e quattr'otto... ah, la fedeltà aziendale dei "grunt" cattivi non cessa mai di stupirmi!

L'ENGINE È ASSOLUTAMENTE NOTEVOLE, IN PARTICOLARE QUANDO SI TRATTA DI VISUALIZZARE AMPI SPAZI E DI OFFRIRE EFFETTI PRELIBATI

▲ **Beh, che bella nottata tersa, proprio l'ideale per fare un po' di sniping sotto la luna... considerato che il visore notturno funziona anche in fase di zoom, sarà facile come sculacciare il Todeskazzi!**

▲ **Camicia sgargiante e cellulare, il ritratto del perfetto turista... o no? In questo caso, in effetti, il turista sta per fare un massacro di innocenti mercenari! Notate la bella ombra sul muro.**

chilometro".
Parlando di tattica, è obbligatorio citare il binocolo. Di solito si tratta dell'oggetto più inutile dell'inventario, soprattutto quando si ha a disposizione un fucile da cecchino: in questo caso non è così, perché in modo tecnomagico i mercenari avvistati compaiono anche sul radar, che indica persino il loro grado di allerta! Una buona regola è quindi stare nell'ombra, cercare un buon punto di visione ed esplorare continuamente le strade e gli accampamenti. Una volta avvistati tutti gli uomini, potremo far riferimento al radar per evitarli o pianificare un attacco, tanto più che i punti colorati (sempre più magicamente) indicano anche il livello di allerta del corrispondente mercenario: dal verde si va al giallo e all'arancione, fino al rosso per chi ci ha avvistato.

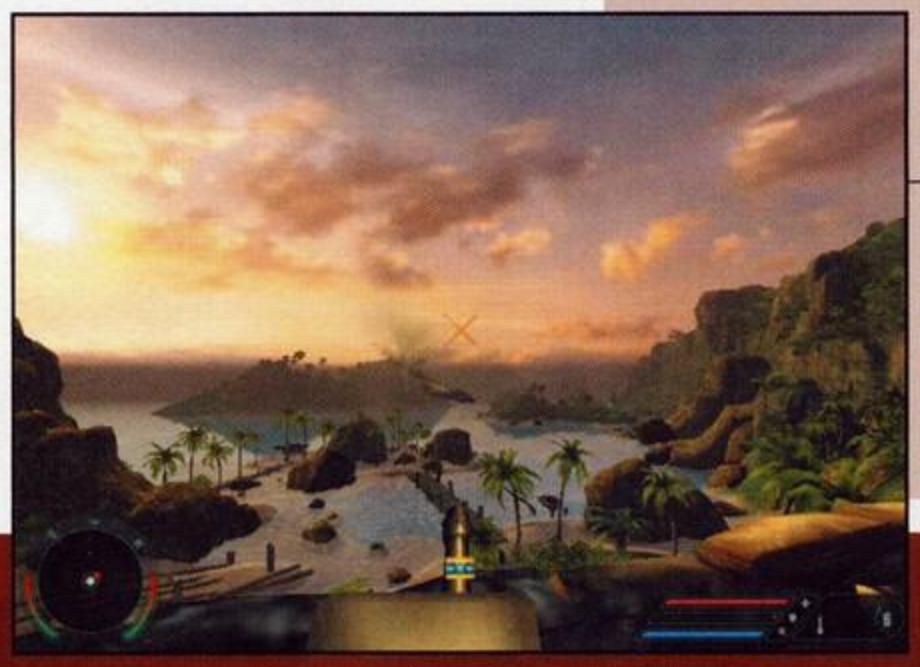
L'approccio furtivo, dopo Splinter Cell, è molto di moda: in Far Cry funziona molto bene (anche perché i nemici a tratti sembrano ciechi). Un problema, saltuariamente, è rappresentato non dal gioco in sé o dall'intelligenza artificiale, ma proprio dal level design, che talvolta stride in modo palese con la stessa filosofia del gioco. Mi spiego: libertà d'azione significa possibilità di cercare strade alternative, aggiramenti inaspettati eccetera. Poi però vedo che, oltre ai punti di salvataggio, anche le munizioni, le armature e i pacchi curativi sono dislocati lungo la strada più ovvia. E allora chi me lo fa fare di cercare tattiche originali? Troppo spesso ho provato a guadare torrenti, scavalcare colline e nascondermi nelle frasche per poi riscontrare che la strada migliore per risolvere un combattimento era quella più ovvia. Un secondo problema è la potenza dei veicoli. Come dico nel box, il loro uso è oltremodo spassoso, e sicuramente rappresentano uno degli aspetti più divertenti e meglio riusciti di Far Cry. Tra mitragliatrice pesante e cannoni, però, la loro potenza di fuoco è semplicemente devastante: per questo motivo spesso conviene buttare a mare ogni strategia e limitarsi a stare a distanza di sicurezza, riversando una pioggia di colpi sui malcapitati nemici. In questo il binocolo si rivela un'arma a doppio taglio per il divertimento, perché permette di identificare gli avversari da lontano e sparare finché il "blip" corrispondente non scompare dal radar. Io vi raccomando di non farlo (quasi) mai, perché si ha come la sensazione di barare... certo, mi pare strano che i designer non ci abbiano pensato, dopotutto sarebbe bastato limitare pesantemente la quantità di munizioni presente.
Ah, naturalmente anche i nemici usano i veicoli, ma per ovvie ragioni di bilanciamento del gioco non lo fanno mai al massimo della potenza, e cioè sparacchiando all'impazzata nelle frasche ove ci nascondiamo: questo avrebbe un effetto immancabilmente letale e renderebbe il gioco ben poco divertente per noi!
Tutto ciò mi porta a parlare dell'intelligenza artificiale. Per quanto riguarda la famosa IA collettiva dei mercenari, potete leggere il box apposito, che ho confezionato con cura per voi; qui voglio spendere due parole per il comportamento singo-

▼ Tra la la... vagola il mercenario ignaro del suo fato... sta meditando di farsi una bella sigarettina, perché no... trullallero... (questa vince il premio come didascalia più "avanti" di tutto il 2004. ndToSo)

A SPASSO PER L'ISOLA

Una delle cose più divertenti di Far Cry sono i veicoli: ci sono mezzi di terra (jeep più o meno armate, ma anche pesanti camion corazzati), di mare (canotti, lance dotate di mitragliatrice) e addirittura d'aria (il mitico glider o deltaplano). Pensavo di includere una foto del glider, ma dato che il suo primo utilizzo è uno dei momenti più emozionanti del gioco, ho pensato di non rovinarlo a quei quattro gatti che ancora non l'hanno visto! I controlli sono in genere molto intuitivi: i tasti di movimenti comandano, beh, il movimento, mentre il mouse serve da puntamento per sparare alla gente. Vi assicuro che basteranno pochi secondi per pilotare senza problema jeep e canotti. Ovviamente i veicoli li usano anche i mercenari nemici, e in effetti è possibile ingaggiare dei veri e propri duelli: subito all'inizio del gioco, ad esempio, mi è capitato di far saltare in aria un'imbarcazione piena di mercenari con un missile ben piazzato, lanciato dalla mia "Humvee". Il bello è che intanto anche loro mi sparavano razzi che dovevo evitare con manovre ardite! Decisamente divertente. L'azione, al contrario, è fin troppo facile quando i nostri avversari sono appiedati: in questo caso la potenza di fuoco a nostra disposizione è semplicemente troppo sproporzionata, per cui la cosa migliore è rimanere a distanza e sparare senza remore, confidando anche nel fatto che anche le piccole jeep hanno una riserva di munizioni poco realistica (500 colpi di mitra pesante e 30 razzi).
In chiusura di box, due parole per la foto inclusa, che serve a dimostrare che si possono fare incidenti anche se i controlli sono facili e intuitivi!

FAR CRY OFFRE UNA PROFONDITÀ TATTICA MAGGIORE DELLA GRAN PARTE DEGLI SHOOTER IN CIRCOLAZIONE



▲ Stupenda questa dimostrazione di potenza data dal CryENGINE, nevvero? Col tramonto, è anche romantica... beh, mettiamoci al lavoro con questo mortaio dall'aspetto vagamente bizzarro.

▲ Un bello scontro tra jeep armate pesantemente si è concluso con l'unico esito umanamente concepibile: il Gaburri emerge pieno di carisma, i cattivi sono ridotti a patatine troppo fritte.

TUTTI INSIEME SULL'ISOLA (A SPARARSI PIACEVOLMENTE)

Che cosa state dicendo? Vi chiedete dov'è PAPPALARDO? Ma no, l'isola è quella di Far Cry e si sta parlando semplicemente di multiplayer. Questa modalità si presenta oltremodo succosa, ma ovviamente non c'è un vero modo di valutarla finché non sarà chiara l'estensione della comunità online, il numero e la qualità dei mod, insomma tutte quelle cose che fanno la differenza e che rendono ancora oggi Half-Life uno dei titoli più giocati sulla rete. In ogni caso, Far Cry ha molte frecce al suo arco: c'è sempre il vecchio deathmatch "tutti contro tutti" o a squadre, ma il vero succo sta nella più complessa modalità Assalto, che prende lo spunto da giochi multiplayer "evoluti" come Battlefield 1942, la modalità XMP di Unreal 2 o lo stesso Assault del vecchio Unreal Tournament. I giocatori devono scegliere una classe (sono kit di armi, ma il concetto è quello) che ne determina i punti di forza, le debolezze e soprattutto l'utilità per la squadra: naturalmente è possibile cambiare classe a ogni respawn, in modo da non lasciare che la squadra si sbilanci troppo in un senso o nell'altro.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, la squadra attaccante deve catturare tre obiettivi separati innalzandovi la propria bandiera: i difensori possono interrompere il processo prima che questo si concluda, ma una volta innalzato uno stendardo il punto in questione rimane conquistato per sempre. Questo dovrebbe rendere lo svolgimento delle partite un po' più lineare rispetto, per esempio, a BF1942. Ma ora lo spazio langue e il box chiude, così, un po' mestamente...

TRA MITRAGLIATRICE PESANTE E CANNONI, LA POTENZA DI FUOCO DEI VEICOLI È SEMPLICEMENTE DEVASTANTE

lo degli uomini. A tratti ho avuto la sensazione di giocare a Thief, il capolavoro della Looking Glass (di cui aspetto con ansia il terzo capitolo, sperando che non venga reso troppo facile e "consoloso", ma non divaghiamo). I singoli uomini infatti reagiscono ai rumori dicendo "hey, chi va là" o frasi analoghe, dopodiché si avvicinano per investigare (e il loro puntino sul radar diventa arancione). Se state ben nascosti, dopo un po' se ne vanno, magari brontolando qualcosa come "ho bevuto troppo caffè", oppure "oggi ho i nervi a fior di pelle". Questo ricorda Thief in modo esagerato, perché alcune frasi sembrano riprese parola per parola... un omaggio? Tra l'altro, intorno al radar c'è anche un indicatore del nostro stato di "furtività", ovvero la capacità di passare inosservati.
Detto tutto questo, bisogna osservare che dal punto di vista della percezione i nostri nemici non sono proprio furbissimi: spesso capiterà che ci passino accanto senza vederci, anche se ci stanno praticamente calpestando le braccia. E non si può non citare una certa casualità nei meccanismi di allerta: talvolta può capitare che, sparando un colpo, una sentinella seicento metri più in là se ne accorga; altre volte potremo sparare nel cervelletto di qualcuno senza nessuna reazione da parte dell'amico che magari si sta sfumacchiando una sigaretta a un metro di distanza. Questo è un grande classico, del resto, che capita sporadicamente in tutti gli FPS che mi sia capitato di provare, con ben poche eccezioni! Dopotutto è meglio così... se i cattivi fossero troppo svegli, il risultato potrebbe essere solo il nostro decesso; e noi non vogliamo un gioco così realistico, vero?
Ma ora mi sa che è tempo di chiudere e passare al commento: alla prossima, e buono sterminio di cattivoni...

◀ **Argh, quando arriva l'elicottero son dolori... certo, un razzo ben piazzato risolverebbe il problema, ma ne sono sprovvisto; e come si vede dal radar sono pure circondato da nemici allertati.**

Games machine ★★★ Star player

COMMENTO

Beh, che dire, mi sembra di aver illustrato a sufficienza i pro e i contro di questo ambizioso shooter. Certo, dal punto di vista tecnico non c'è nulla da eccepire, e anche il gameplay presenta qualche carattere di novità. Tutto sommato, comunque, non mi sembra che ci sia da gridare al miracolo: alla fine, si tratta di seguire passo passo una serie molto lineare di obiettivi, sterminando piacevolmente i cattivi e sporadicamente evitando le sentinelle per rubare qualche veicolo o piazzare una bombetta. La storia, senza voler rivelare nulla di trascendentale, non è certo il punto di forza di Far Cry, e anche l'ambientazione tropicale rischia di rivelarsi alla lunga un po' monotona.
Per quanto riguarda la longevità, il voto tiene conto ovviamente della modalità multiplayer, e della grande quantità di mod e livelli che verranno senza dubbio prodotti in tempi brevi. Se l'una e gli altri non vi interessano, potete togliere un punto, dato che non penso che saranno molti quelli che avranno voglia di rigiocare tutto daccapo una volta sterminata anche l'ultima piccola forma di vita nell'arcipelago. Detto tutto questo, ribadisco a scanso di equivoci che Far Cry si fa abbondantemente giocare, rappresentando un titolo solido da tutti i punti di vista, e in particolare sotto l'aspetto tecnico e grafico. Ma non mi si venga a parlare di rivoluzione, per carità: sinceramente, ci auguriamo che Half-Life 2 e DooM 3 siano su un altro livello...

HARDWARE

I requisiti minimi parlano di una CPU da 1 GHz, ma io consiglio almeno il doppio; per la RAM sarebbe il caso di avere almeno mezzo GB, se non uno intero, ma ufficialmente bastano 256 MB. Come scheda video direi che una GeForce4 Ti 4200 può andare, ma ovviamente sarebbe meglio avere qualcosina di più potente. Infine, sono richiesti 4 interi GB sul disco sodo e, per il multiplayer, qualche forma di banda larga.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

87

Claudio "keiser" Todeschini keiser@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Volete assaporare la bellezza di Syberia II? Su TGM Online trovate la demo del gioco, in italiano!

SVILUPPATORE
Microids

PUBLISHER
Microids

DISTRIBUTORE
Microids

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49,99

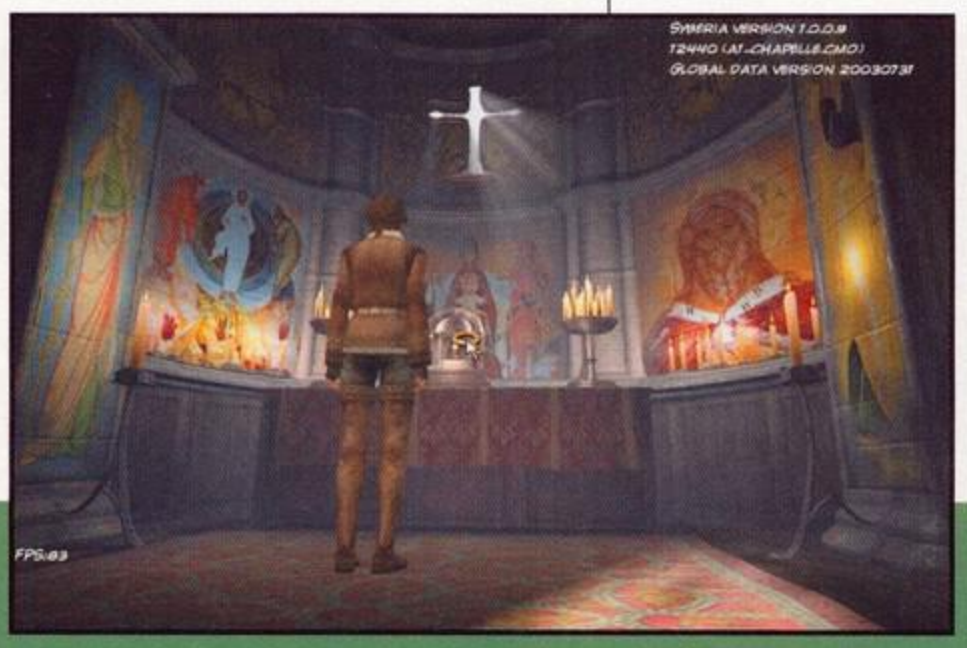
SITO
www.syberia2.info

SYBERIA II

Si concludono le peripezie di Kate Walker, avvocatessa newyorkese con il pallino dell'avventura, e di Hans Voralberg, geniale inventore fissato con i mammut, nel seguito di una delle migliori avventure grafiche degli ultimi anni.

Come ho avuto modo di scrivere in un editoriale pubblicato su TGM Online ormai qualche settimana fa, in occasione della cancellazione di Sam & Max 2 da parte di LucasArts, quello delle avventure grafiche (AG) è un genere proprio strano. Strano nel senso che è difficile coglierne l'andamento, capire che fine stia davvero facendo, verso dove stia veramente evolvendo, e quanto le case siano veramente disposte a investire su di esso. Da anni sento continuamente dire che le AG sono morte e sepolte da un pezzo, spazzate via dai frag degli sparatutto in soggettiva e dalla frenesia del grande pubblico, sempre più alla ricerca di emozioni facili, veloci. Ma è veramente così? Se ci si guarda attorno, la prima risposta che viene in mente è affermativa. Il numero di avventure uscite negli ultimi anni è nettamente inferiore a quello di qualsiasi altro genere e la loro incidenza percentuale sul mercato si è ridotta. Questo non significa però che siano sparite. Se proviamo per un attimo a cambiare punto di vista, scopriamo che in valore assoluto non sono poi tante di più o di meno di quante se ne vedevano anni fa. E un dato colpisce favorevolmente: il loro livello qualitativo medio, rispetto agli altri generi, è notevolmente più alto, grazie anche a titoli come Syberia II. È più difficile, insomma, imbattersi nella classica "sola", anche se non mancano

IL LIVELLO QUALITATIVO MEDIO DELLE AVVENTURE GRAFICHE È DECISAMENTE ALTO, GRAZIE ANCHE A TITOLI COME SYBERIA II



▲ Nessuna conversione mistica, solo un altare del monastero nel quale è "rinchiuso" Hans. Suggerimento: ve l'hanno mai detto che le spazzole servono per grattare la vernice dai muri?

▲ Kate in una brutta situazione. Ho terminato il gioco, e devo dire con piacere che non v'è traccia alcuna delle tanto temute sequenze "arcade". Anche in questo caso, per cavarsi d'impiccio sarà necessario usare uno stratagemma.

pessimi giochi come in ogni altro genere. Ma quanti shooter o RTS veramente belli, che vale la pena comprare e giocare ci sono, rispetto all'esorbitante quantità di titoli che escono ogni mese?

BENTORNATA, KATE WALKER!

Syberia II inizia esattamente dove si era interrotto il primo episodio, con lo splendido treno di Hans Voralberg che abbandona la decadente Aralbad e si lancia a tutto vapore lungo le fredde e innevate pianure russe. Prima tappa: Romansbourg, cittadina sovietica piena di misteri, di sorprese e di brutti ceffi. Come nel primo capitolo, gli ostacoli e gli enigmi da risolvere impediranno a Kate di riprendere il viaggio subito dopo la consueta sosta per caricare gli ingranaggi della locomotiva. In questo caso, la bella avvocatessa newyorkese dovrà lambiccarsi non poco il cervello per caricare il carbone nel tender del treno e per trovare qualcuno in grado di prendersi cura del vecchio Hans, apparentemente sempre più vicino alla morte. Nel corso dell'esplorazione della cittadina, Kate finirà con l'intrufolarsi in un monastero abitato da religiosi pervasi da un misticismo radicale, guidati da un patriarca bigotto, e che creerà non pochi problemi alla bella protagonista; non contenta, avrà anche a che fare con un paio di poco di buono che cercheranno in ogni modo di impossessarsi dell'avorio dei mammut, del quale hanno avuto sentore non appena il treno si è fermato nella stazione di Romansbourg.

Questo primo "mondo" da esplorare serve per un duplice scopo indiretto: introdurre lentamente il giocatore agli enigmi e alla struttura narrativa di Syberia, e mostrare le numerose migliorie grafiche implementate dagli sviluppatori in questi due anni di lavoro.

A prima vista il gioco pare essere rimasto assolutamente identico a se stesso: splendidi fondali disegnati a mano e personaggi in tre dimensioni che si muovono al loro interno. In realtà, come abbondantemente anticipato nella preview dello scorso mese, le novità non mancano, e sebbene non si tratti di nulla di sconvolgente, la loro presenza contribuisce senz'altro a rendere più realistiche le ambientazioni e ad aumentare la "willing suspension of disbelief". Le ombre dei personaggi sono dinamiche e calcolate in tempo reale, e variano a seconda della tipologia di luce dell'ambiente in cui si trovano (stanze, strade e via di questo passo); ci sono poi i riflessi nell'acqua e nel ghiaccio, la nebbia volumetrica, la neve che cade e le impronte lasciate sul terreno quando si cammina nel fango o nella neve (che tuttavia spariscono un po' troppo alla svelta).

Anche i paesaggi sono stati resi più "dinamici", per quanto possibile: uccelli che si posano sui comignoli delle case e spiccano il volo al passaggio di Kate, varia umanità intenta nelle sue faccende (e con la quale non è quasi mai possibile interagire, o non in modo determinante ai fini del gioco), blocchi di neve che si staccano dai tetti... Anche in questo caso nulla di trascendentale, ma serve a far dimenticare l'eccessiva "staticità" dei fondali del primo Syberia. Migliorata nell'aspetto e nel dettaglio anche Kate Walker, la protagonista, che ha beneficiato di un più che apprezzabile lifting. Estremamente numerose e molto ben curate tutte le animazioni. Fin dalle prime battute, insomma, Syberia II denota una cura e una meticolosità davvero sorprendenti, e una grande attenzione per ogni dettaglio. Sapeva il fatto suo la PR italiana di Microids, quando mi confessava al telefono qualche mese fa che il gioco (inizialmente previsto a febbraio) sarebbe slittato di qualche mese a causa della pignoleria di Sokal...

RIASSUNTO DELLA PUNTATA PRECEDENTE...

Signori e signore, il testo che segue rivela l'intera trama del primo capitolo della serie. Se avete già terminato il gioco, continuate pure nella lettura per rinfrescarvi la memoria. Se, invece, non lo avete ancora concluso, consiglierei di fermarvi qui...

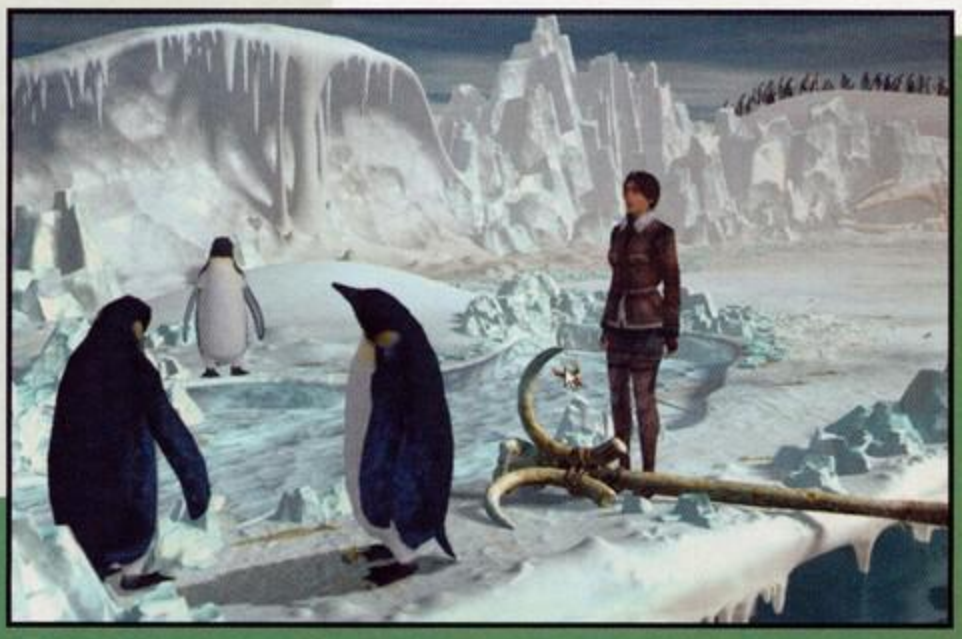
In veste di rappresentante degli interessi finanziari di una potente multinazionale americana, lo studio legale Marson & Lormont ha inviato in Europa l'avvocatessa Kate Walker per negoziare l'acquisizione della manifattura Voralberg, produttrice di automi e giocattoli automatici.

Kate arriva nella cittadina di Valadilene, nel cuore delle Alpi francesi, convinta di non trattenersi per più di un paio di giorni, ma viene a sapere che la vendita è compromessa: c'è un erede, Hans Voralberg, scomparso molti anni prima, che è necessario ritrovare poiché senza la sua firma non è possibile concludere la vendita. Visitando la fabbrica abbandonata, fa la conoscenza di un automa di nome Oscar, conducente di una strana locomotiva ferma alla stazione. Kate decide di salire sul treno sperando che la macchina e il suo pilota la conducano dal loro creatore, Hans.

Nonostante sia stata messa in guardia, criticata dai suoi cari e minacciata dal suo capo, Kate si avventura in un lungo viaggio che la condurrà, di stazione in stazione, verso Est, sulle tracce del passato di Hans Voralberg, e la porterà a scoprire le sue invenzioni e le persone che l'hanno conosciuto, e che si ricordano di questo ometto a dir poco geniale e sbalorditivo. A poco a poco, Kate ripercorrerà le tappe della vita di Hans e capirà le ragioni che l'hanno spinto a fuggire sempre più verso nord, verso la Syberia, alla ricerca degli ultimi mammut. Alla fine del suo viaggio, Kate si troverà di fronte un vecchio stanco e ammalato, ma sempre tormentato dalle sue ossessioni, e che accompagnerà fino alla fine, fino alla realizzazione dei suoi sogni... Lontano, fino alla mitica isola di Syberia.

FIN DALLE PRIME BATTUTE, SYBERIA II DENOTA UNA CURA E UNA METICOLOSITÀ DAVVERO SORPRENDENTI

▲ Il mammut scolpito nel ghiaccio è semplicemente stupendo, come ogni altra ambientazione nel gioco. La risoluzione grafica è rimasta inchiodata a 800x600, ma il colpo d'occhio è comunque garantito.



▲ Ma i pinguini non si trovano al polo Sud? Beh, forse è meglio che mi preoccupi di come disincagliare l'ancora della nave (fatta con zanne di mammut, manco a dirlo).

COMPLICE ANCHE LA STUPENDA AMBIENTAZIONE, SYBERIA II RACCONTA UNA BELLISSIMA STORIA, COINVOLGENTE COME POCHE

SIAMO PRONTI A PARTIRE, OSCAR?

Come ogni AG che si rispetti, la cura per i dettagli e la grafica contano relativamente poco ai fini del divertimento, e possono contribuire semmai a rendere ancor più piacevole una bella storia, retta da una serie di enigmi e di puzzle impegnativi ma non astrusi. Precisiamo subito un paio di cose: l'avventura è assolutamente lineare, non esistono modi diversi per raggiungere i propri obiettivi, lo scopo del gioco, istante per istante, è sempre ben definito. L'unico margine di libertà concesso al giocatore consiste, in alcuni rari casi, nel compiere talune azioni prima di altre, nulla di più. Questo non toglie che Syberia II racconti una bellissima storia, coinvolgente come poche se ne vedono di questi tempi, complici anche la stupenda ambientazione e l'atmosfera che permea ogni ambiente. Da questo punto di vista, il lavoro compiuto da Sokal e dal team artistico di Microids è davvero incredibile: accanto all'efficace caratterizzazione degli automi (se ne incontreranno molti meno, questa volta) di Hans Voralberg e al look decadente e post-moderno delle città che avevamo già amato nel primo Syberia, avremo l'opportunità di visitare approfonditamente un villaggio Youkol interamente costruito all'interno di una caverna ghiacciata, illuminata solo dalla luce che filtra dall'esterno e dalle fiaccole degli indi-

▲ **Notate in quale scomoda posizione si trova il vecchio Hans... La tipa appollaiata sul trespolo è la sciamana che dovrebbe salvarlo. Andiamo bene...**

geni... Alcune scene tolgono davvero il respiro. Ad aggiungere quello che la mia prof. di italiano definiva "pathos narrativo" ci pensa la musica, diversa per ciascuno dei mondi visitati, estremamente curata e godibile, decisamente d'atmosfera. La storia, dicevo, è accattivante e finisce paradossalmente con l'avere il sopravvento sugli enigmi e sulla parte avventurosa del gioco, che in alcune occasioni risulta quasi un intralcio al dipanarsi della trama, che vorremmo conoscere il più alla svelta possibile.

C'È SOLO UN PICCOLO PROBLEMA, KATE WALKER...

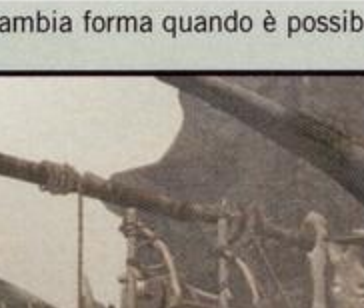
E veniamo allora ai puzzle e agli enigmi, che come nel primo episodio non risultano (quasi) mai astrusi e complicati. È raro trovarsi impantanati da qualche parte senza sapere cosa fare, e gli oggetti vengono perlopiù utilizzati in maniera logica, senza richiedere troppi voli pindarici con la mente. I più esigenti potrebbero trovare in questo un'eccessiva semplificazione del gioco (se conoscete gli enigmi dei primi titoli Lucas capite bene di cosa sto parlando)... e forse hanno ragione. Non sarà più necessario combinare tra loro gli oggetti: quando questo dovesse rendersi necessario, ci penserà il programma a farlo per noi. Per contro, alcuni puzzle non sono molto facili da interpretare: in un paio di occasioni mi sono ritrovato a premere a caso i tasti di un pannello di comando senza sapere a cosa servissero, dato che non era spiegato da nessuna parte... Alla fine, andando più per tentativi che per logica, ho risolto e sono andato avanti, ma non si può dire che sia il massimo. Per fortuna, dicevo, situazioni di questo genere si verificano raramente.

Altro aspetto molto importante per un'avventura grafica è l'interfaccia di gioco. In Syberia II è rimasta inalterata rispetto al primo episodio ed è assai semplice da utilizzare: il cursore del mouse cambia forma quando è possibile interagire con

E SE AVETE ANCORA VOGLIA DI AVVENTURE...

Forse non lo sapete, ma esiste un fitto "sottobosco" di appassionati di avventure grafiche che, per puro diletto (loro e nostro), si divertono a scrivere AG complete e gratuite, a disposizione di chiunque abbia voglia di un sano tuffo nel passato. Lo stile narrativo, il gameplay, l'interfaccia grafica e l'intera impostazione di questi giochi si basano sui grandi classici dell'avventura, dai capolavori Lucas a quelli della Sierra, dei quali sono disponibili persino alcuni interessanti remake.

Se volete saperne di più, tutto quello che dovete fare è recarvi nella sezione Underground di AdventureGamers.com, all'indirizzo www.adventuregamers.com/underground. Lì troverete le recensioni dei migliori titoli indipendenti, un sacco di link ad altre realtà analoghe, gli indirizzi da cui scaricare i giochi e persino degli appassionanti diari di sviluppatori di AG, che costituiscono anche dei fondamentali "tutorial" per chi desiderasse avvicinarsi al genere da un punto di vista più, come dire, creativo.



▲ **In Syberia II si troverà un solo libro (diversamente dal primo episodio dove c'era molto più testo scritto), la cui lettura ci aiuterà non poco nella risoluzione di enigmi apparentemente insolubili.**

▲ **Siamo a Syberia: questo è il gigantesco portale che ci separa dalla fine del gioco e dalla conclusione delle avventure di Hans e Kate... Avete voglia di aprirlo?**

QUATTRO PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

KATE WALKER
Avvocatessa newyorkese mandata allo sbaraglio in quel di Valadilene nel primo Syberia, in questo secondo capitolo diventa un'avventuriera a tutti gli effetti (anche nel look), abbandonando la timidezza e l'aria indifesa che la contraddistinguevano. Determinata a dar vita al sogno di Hans di visitare l'isola perduta di Syberia, a ogni costo.

HANS VORALBERG
Il geniale vecchietto autore della maggior parte delle creazioni e degli automi che si incontrano nel gioco (in particolare nel primo Syberia). In questo secondo capitolo la sua presenza è più che altro un impaccio, e ogni sforzo di Kate è compiuto solo ed esclusivamente per lui. Non vi nascondo che in alcune occasioni avrei voluto gettarlo con noncuranza dal treno...

OSCAR
Anche lui, come Kate, cambia notevolmente profilo in Syberia II, pur mantenendo intatto il suo bizzarro senso dell'umorismo. Il "semplice" automa macchinista mostrerà atteggiamenti e comportamenti molto umani, comincerà a preoccuparsi della salute del suo creatore e contribuirà in maniera determinante alla sua salvezza. Non posso dirvi altro, ma vi consiglio di preparare i fazzoletti...

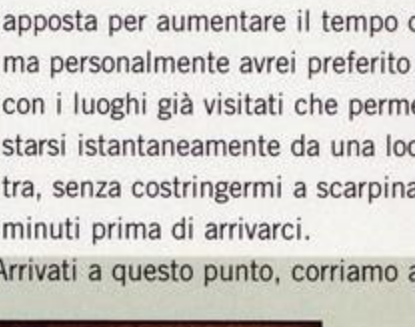
YOUKI
Non è un personaggio vero e proprio, trattandosi di una sorta di gigantesco cagnone peloso con gli occhioni scuri. Il suo contributo sarà tuttavia determinante in numerose fasi dell'avventura, ed è in assoluto la bestia più carina ("cute", direbbero gli inglesi) che il mio monitor abbia visto da un bel po' di tempo a questa parte. Se ne facessero un peluche, ne comprerei una mezza dozzina!

COME NEL PRIMO EPISODIO, PUZZLE ED ENIGMI NON RISULTANO (QUASI) MAI ASTRUSI O PARTICOLARMENTE COMPLICATI

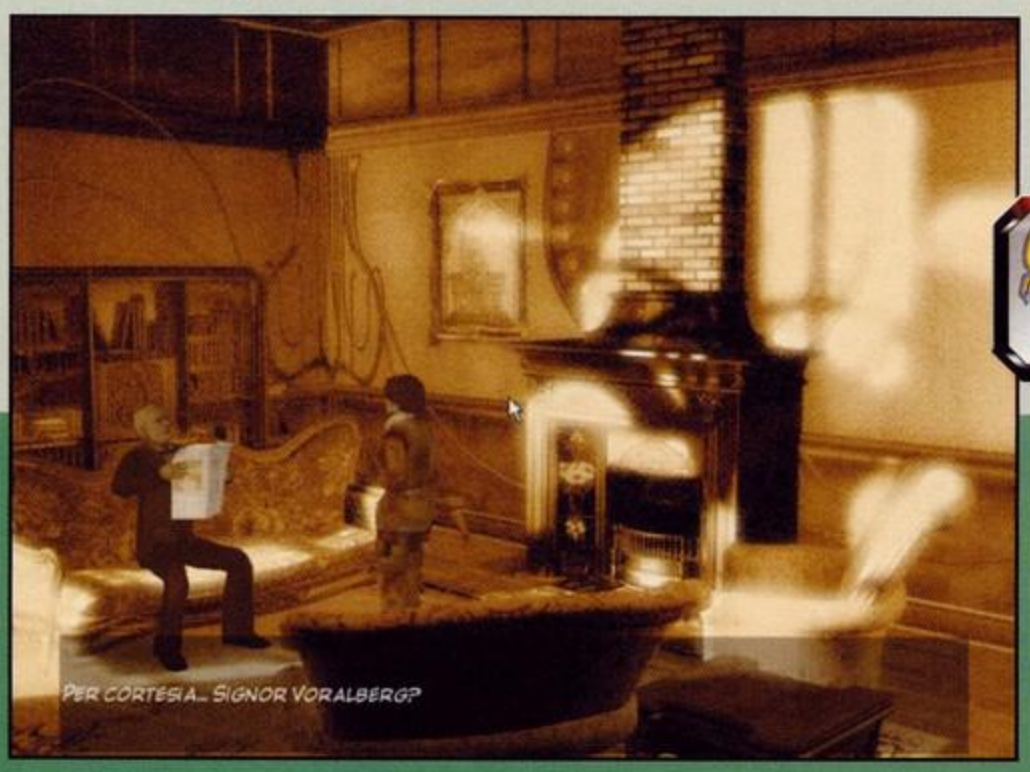
qualcosa, raccogliere un oggetto o parlare con qualcuno, mentre il tasto destro richiama l'inventario e i menu. In tre parole, essenziale, pulita e comoda.

OSCAR... OSCAR!!!

Rileggendo quanto scritto, potrebbe sembrare che Syberia II sia un gioco esente da difetti ma, ovviamente, non è così. I dialoghi, per esempio, soffrono del medesimo problema del primo episodio: sono essenziali per proseguire nell'avventura, ma non richiedono una particolare attenzione da parte del giocatore. Ricordo avventure nelle quali una frase sbagliata al momento sbagliato poteva compromettere e rendere nulla una conversazione, cosa che in questo caso non avviene: basta affrontare ogni possibile argomento con l'interlocutore per essere sicuri di proseguire. Ho notato poi, in particolare nella città di Romansbourg, una certa tendenza a far camminare un po' troppo la simpatica Kate Walker: non sarà inusuale dover andare avanti e indietro da un posto all'altro solo per parlare con un tizio o per girare un interruttore, operazione di per sé banale ma che richiede di tornare sui propri passi diverse volte, il che in alcuni casi può annoiare... La cosa sembra quasi fatta apposta per aumentare il tempo di gioco totale, ma personalmente avrei preferito una mappa con i luoghi già visitati che permettesse di spostarsi istantaneamente da una locazione all'altra, senza costringermi a scarpinare per due minuti prima di arrivarci.



Arrivati a questo punto, corriamo al commento!



◄ Un'immagine del viaggio onirico nella vecchia Valadilene... La palette cromatica, che fa pensare a una pellicola piuttosto vecchiotta, è veramente azzeccata.

COMMENTO

Syberia II mi è proprio piaciuto. La storia, di cui attendevo la conclusione da tempo, mi ha rapito fin dal primo momento in cui Kate ha messo piede a Romansbourg: peccato solo per il finale, un po' troppo (volutamente?) affrettato. L'avventura non è tra le più lunghe che abbia giocato, ma richiede comunque un cospicuo numero di ore per essere portata a termine; alcune ambientazioni sono così affascinanti che perderete (si fa per dire) parecchio tempo per visitarle e ammirarne la maestosità e bellezza.
I puzzle sono mediamente facili, il che farà senz'altro la gioia di chi non ha voglia di scervellarsi troppo, facendo per contro storcere il naso agli avventurieri cresciuti a pane e Monkey Island. Personalmente ho gradito la linearità degli enigmi, perché mi ha permesso di godere maggiormente della trama.
Peccato per i dialoghi, la cui gestione risulta un po' banale, e per la ripetitività di alcune situazioni.
L'opera di localizzazione è più che buona; i dialoghi sono recitati sempre bene, con doppiatori convinti e discretamente nella parte. In buona sostanza, Syberia II è un'avventura davvero entusiasmante, con un'atmosfera coinvolgente che non mancherà di togliere il respiro in più occasioni. Se vi siete appassionati al primo episodio, se volete sapere come va a finire l'avventura di Kate, Hans e Oscar, si tratta di un seguito che non potete lasciarvi assolutamente scappare. In ogni caso, un titolo che tutti gli amanti delle avventure grafiche dovrebbero giocare.

HARDWARE

Per far girare Syberia II avrete bisogno dello stesso computer che avete usato per il primo episodio, e di questo si devono ringraziare i programmatori della Microids: processore a 350 MHz (consigliati 800 MHz), 64 MB di RAM (consigliati 128), scheda video 3D da 16 MB (meglio 32) compatibile DirectX 8.1, scheda sonora DirectX 7 e 400 MB di spazio su disco (1.2 GB per l'installazione completa).

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

Games machine ★★★ Star player

84

Massimiliano "Samp" Pavan samp@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Volete trovare altri appassionati di questo gioco? Correte a cercarli sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Rotobee

PUBLISHER
Deep Silver

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 45.00

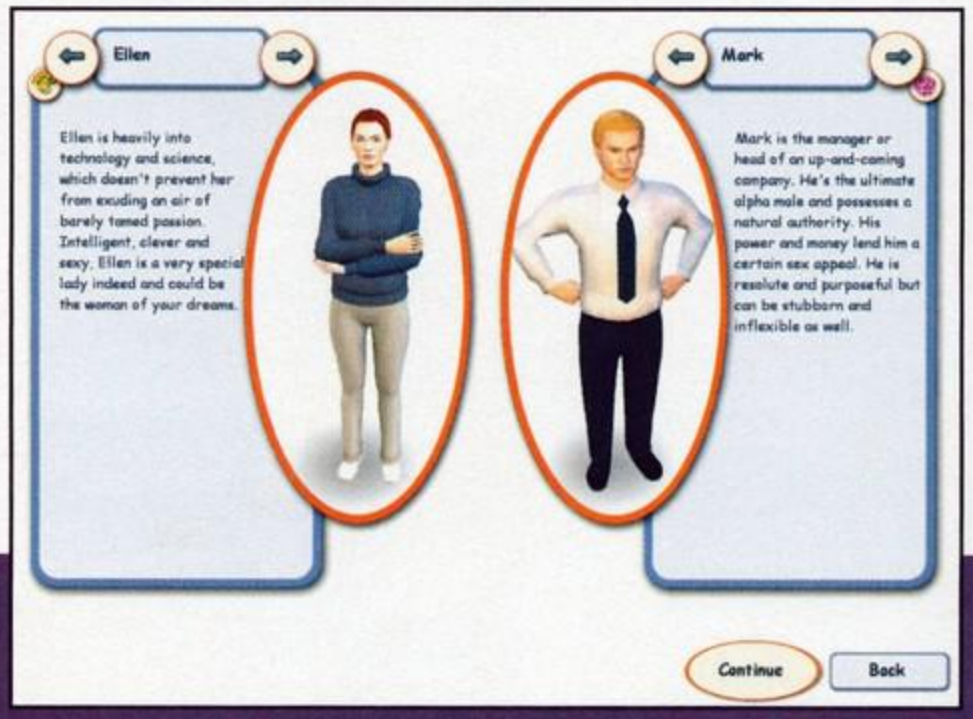
SITO
www.singles-the-game.de

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Non bastavano i cuccioli, le vacanze, i letti a forma di cuore e altre amenità simili: ci voleva un po' di sano sesso! Questo, almeno, è quello che devono aver pensato i programmatori del nuovo simulatore di vita virtuale...

C'era una volta un gioco innovativo in cui i videogiocatori, chiamati a vestire i panni di registi di un'esistenza, controllavano la vita di un allegro nucleo familiare. Una volta costruita e arredata una bella casetta, compatibilmente con il budget a disposizione, i nostri simpatici omini scendevano in campo, cominciando così a vivere un'esperienza virtuale piena di gioie, momenti cupi, novità e routine. Ma non è tutto: un bel giorno il dio della giocabilità ha pensato di ampliare le possibilità di scelta negli arredamenti della casa. Poi, il giorno successivo, ha regalato agli esserini virtuali la possibilità di fare delle feste. E ancora, il mercoledì, ha pensato di mandarli in vacanza in luoghi tutti da scoprire. E fino a sabato ha ampliato e perfezionato il mondo dei nostri amichetti: prima gli ha donato un animale da compagnia e, infine, un bel set cinematografico. Finalmente, giunta la domenica, il nostro dio della giocabilità ha pensato di riposarsi, in previsione di nuove fatiche future. Tutto questo è The Sims. Quando il Signor Maxis si riposa, alcune software house provano a scendere in campo con dei cloni di The Sims, sperando in cuor loro di ripeterne il successo commerciale. Questo è stato il pensiero dei tedeschi

L'INTERAZIONE CON IL MONDO ESTERNO È INESISTENTE: NIENTE AMICI, NIENTE VICINATO, NIENTE FESTINI



▲ Un particolare della schermata di selezione dei single: potete apprezzare la mascolina Ellen e Mark, l'uomo in carriera.

▲ Cosa guardare in televisione? Ecco una bella lista dei programmi disponibili: dal film dell'orrore a quello romantico strappalacrime, ce n'è per tutti i gusti.

Rotobee, che hanno partorito The Sims: Naked ... ehm, volevo dire Singles: Flirt up your life!

COME SIMS, PIÙ DI SIMS, T'AMERÒ

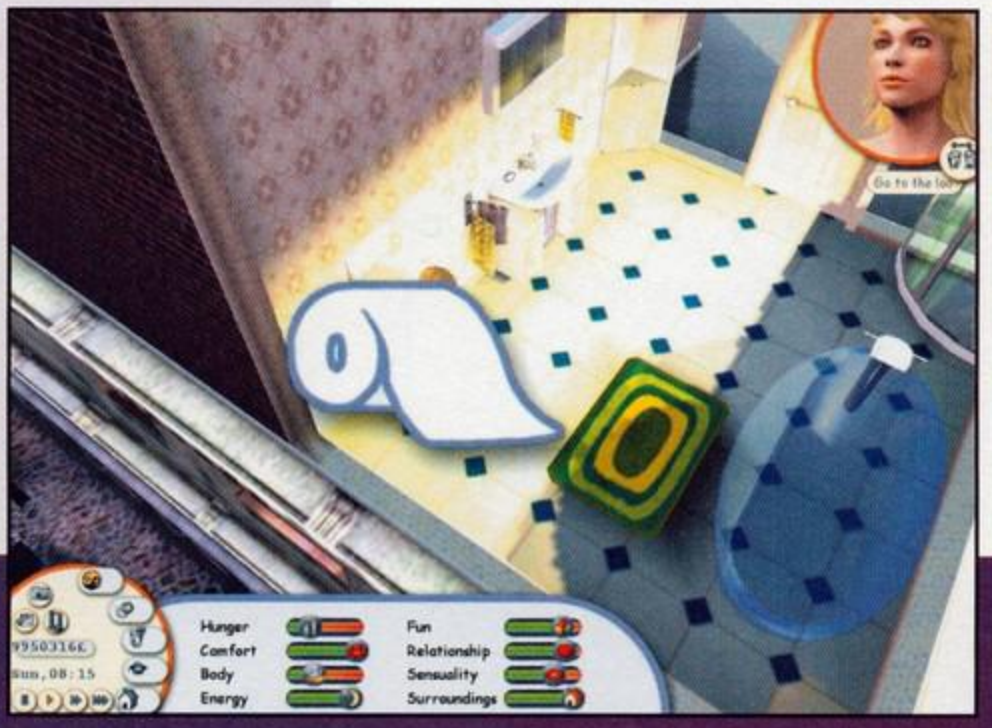
A primissima vista, le differenze tra The Sims e Singles risiedono tutte nelle opzioni iniziali. Se nel titolo Maxis, dopo aver scelto un territorio su cui far sorgere la casa, era possibile far prendere vita a nuclei familiari formati da una a otto persone, in Singles è possibile scegliere tra un unico scenario, preimpostato e arredato, ed il gioco libero in un appartamento (o in una villa) completamente vuoto e privo di muri interni nel quale fare risiedere due Single che, dal quel momento in avanti, condivideranno una lunga serie di esperienze. Scopo principale del gioco tedesco è infatti trasformare una coppia di perfetti sconosciuti in focosi amanti. Una considerazione personale: per fortuna i programmatori della Rotobee non sono bigotti e hanno inserito la possibilità di far vivere insieme anche i Single omosessuali. Credo che nonostante questa possibilità, la quasi totalità dei giocatori opterà per una scelta più tradizionale, ma complimenti ai tedeschi per la prova di coraggio. Dopo aver notato queste prime differenze riguardanti l'impostazione e le finalità del gioco, è il momento di vedere cosa propone di nuovo questo Singles rispetto al titolo Maxis. Ed è proprio ora che, scoprendo le carte, cominceremo a svelare particolari "piccanti" su un gioco divertente e simpatico ma che rischia di diventare ben presto ripetitivo. Le uniche novità rilevanti di questa produzione tedesca risiedono entrambe nel fattore erotico: i vostri Single avranno la possibilità di girare nudi per casa (niente censure, sia ben chiaro) e di scambiarsi delle effusioni più o meno spinte a seconda del loro livello di confidenza sessuale. Come nel titolo Maxis sono presenti dei vari indicatori che riflettono i bisogni del personaggio virtuale: tra le solite barre rappresentanti la fame, l'igiene e altro, fa bella mostra di sé la voce "Sensuality". Come riempire questa barra particolare e soddisfare così i bisogni primordiali di un essere umano? Semplice: è sufficiente assecondarlo. Singles permette infatti di intraprendere una serie di azioni con il proprio convivente, leggermente diverse dal solito "parla, fai i complimenti, racconta una barzelletta, guarda la televisione" a cui ci ha abituati The Sims. Sono disponibili, ad esempio, una serie di effusioni che vanno dal semplice e innocente bacetto a un prolungato contatto di labbra e lingue che avviene sotto le coperte. L'unica altra novità di rilievo, già citata in precedenza, riguarda le nudità: se la memoria non m'inganna, per la prima volta in un videogioco commerciale (escludiamo i videogiochi erotici dalla categoria, in quanto costituiscono un settore a sé stante e differente rispetto a quello di cui si occupano le riviste serie - prevedo una risata collettiva per questa frase - come The Games Machine) uomini e donne appaiono come mamma li ha fatti. Il merito che hanno i programmatori è stato quello di non trasformare questa possibilità in una cosa squallida e volga-

UN'INTERFACCIA GIÀ VISTA

Parlare di similitudini tra The Sims e Singles: Flirt Up Your Life sarebbe inutile perché il titolo tedesco è evidentemente un clone del gioco Maxis. Infatti il modo di giocare questi due prodotti è del tutto identico sin dall'inizio: una volta scelti i personaggi arriva il momento di costruire e arredare la casa, dotarla di tutti i comfort e abbellirla grazie a tappezzerie e pavimenti più o meno lussuosi. Non credo sia possibile, almeno da questo punto di vista, concepire qualcosa di nuovo. Però uno sforzo per differenziare le interfacce, e fare sentire meno la "puzza di copia" che si sente mentre si gioca a Singles, sarebbe stato bene accetto. Cliccate sull'oggetto (o sul compagno) con cui volete interagire e si aprirà un menù con tutte le opzioni disponibili: una volta eseguita la scelta, il Single compierà l'azione desiderata al più presto e, nel caso il personaggio stesse facendo altro in quel momento, verrà attivata una bella coda delle azioni, in perfetto stile Maxis. Considerando anche che la soddisfazione del personaggio è percepibile attraverso degli indicatori posti nella parte bassa dello schermo, e che i Single parlano la stessa incomprensibile lingua dei Sims, viene da sé che gli sforzi sul concetto di gioco in casa Rotobee sono stati pressappoco nulli.

I VOSTRI SINGLE AVRANNO LA POSSIBILITÀ DI GIRARE NUDI PER CASA E DI SCAMBIARSI DELLE EFFUSIONI PIÙ O MENO SPINTE

▲ "Dove avrò messo i vestiti? Accidenti, proprio non mi ricordo!"



▲ Il gioco ci fa vedere i personaggi nudi ma, fortunatamente, una bella censura a forma di rotolo di carta igienica ci impedisce di osservarli mentre fanno i bisognini.

COMMENTO

Questo Singles: Flirt Up Your Life mi ha lasciato abbastanza perplesso. Se da un lato nelle fasi iniziali è divertente e immediato, perlomeno nel caso abbiate giocato per almeno un'oretta a The Sims, dall'altro un numero limitato di mobili e gadget e un'eccessiva ripetitività farà venire meno la voglia di ricaricarlo dopo poche ore. L'innovazione che caratterizza Singles risiede nella nudità e nel fattore erotico: discreta l'idea che costituisce un motivo di interesse in più, almeno sulla carta, meno buona la realizzazione. Come ho già avuto modo di dire nel corpo della recensione, il titolo Deep Silver difetta in varietà: una volta che avrete raggiunto un certo livello di confidenza con il vostro coinquilino, e di conseguenza visto tutte le animazioni raffiguranti le effusioni amorose, potrete tranquillamente cancellare il gioco dal vostro hard disk. Purtroppo anche il comparto tecnico, tutt'altro che esaltante, non aiuta a risollevare le sorti di un gioco nella media, uno dei tanti titoli che non si distinguono dalla massa per giocabilità e longevità. Consigliato ai curiosi e ai fanatici del genere, considerando che finché c'è qualcosa di nuovo da scoprire, il gioco è divertente. Almeno questo.

HARDWARE

Per giocare in modo ottimale a Singles: Flirt Up Your Life sono necessari un processore a 1,5 GHz, 512 MB di RAM, una GeForce 4 o superiore e un sistema operativo a scelta tra Windows XP, 2000 o ME. Testato su un computer dotato di una "vecchia" GeForce 3 non ha dato problemi di sorta. Il requisito minimo per fare partire il gioco è un processore da 1 GHz, 256 MB di RAM e una GeForce 2 equipaggiata con 32 MB di memoria. Lo spazio libero necessario su Hard Disk si aggira attorno a 1 GB.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

69

re: i Single infatti tendono a vergognarsi a scorazzare nudi per casa e a condividere un letto se prima non si sono conosciuti a sufficienza. Inoltre, non vedrete mai e poi mai una scena di sesso frontale. Insomma, nudo ed erotismo sì, pornografia no. Beh, con la fine di questo paragrafo, abbiamo esaurito le caratteristiche "esclusive" di questa produzione...

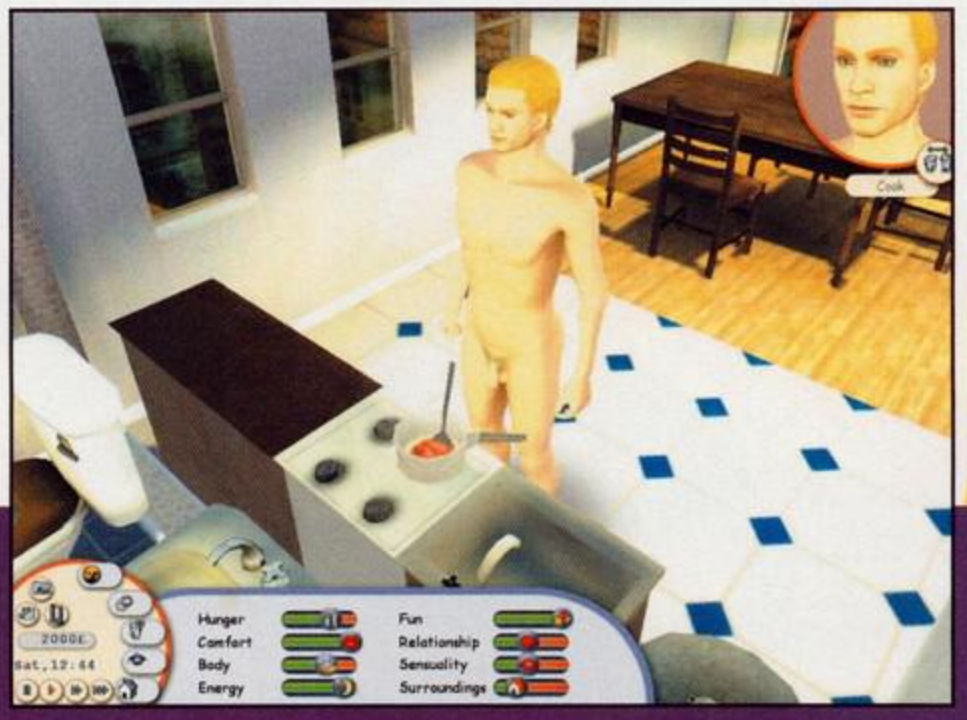
COME SIMS, MENO DI SIMS, T'AMERÒ!

Vediamo un po' cosa manca al gioco griffato Deep Silver rispetto al titolo di riferimento del genere. Partendo dalla creazione e dall'arredamento della casa, è impossibile non notare come siano poche le possibilità a disposizione dell'architetto che è in voi: a un numero discreto di tappezzerie e pavimenti si contrappone una quantità decisamente bassa e insufficiente di mobili e oggetti. Inoltre, l'interazione con il mondo esterno è inesistente. Niente amici con cui parlare al telefono (non è vero, potete in realtà discutere al telefono o al computer con sconosciuti o conoscenti, il problema è che questi non permettono alcun tipo di interazione né si materializzano in casa vostra come un Sim qualunque), niente vicinato, niente festini, niente grigliate, niente madri che vengono a rompervi le scatole perché siete disordinati: due single, quelli selezionati all'inizio e basta. Singolare il modo in cui è gestita la crescita del personaggio: intraprendendo varie azioni e soddisfacendo le necessità del Single, questo acquisirà dei punti esperienza che potranno essere spesi a piacimento per migliorare le sue caratteristiche. Volete che il vostro Single cucini come il migliore degli chef francesi o che sia più veloce di una cameriera d'albergo nel pulire la casa? O preferite per caso che le barzellette da lui raccontate siano più divertenti? Preferite un impiego più soddisfacente a livello economico? Bene, basta fare delle scelte e spendere con saggezza i punti esperienza. Un controsenso: per ricevere gli aumenti di stipendio si devono acquisire questi punti e basta e non è neppure necessario presentarsi sempre al lavoro. Il titolo Rotobee tutto sommato è divertente seppur estremamente limitato rispetto a The Sims. Il tempo necessario per costruire una bella casetta e vedere tutte le effusioni che Singles ha da offrirci è pari a quello di una lunga sessione pomeridiana di gioco, terminata la quale difficilmente vorrete ricominciare daccapo. Discreto per gli appassionati, mentre gli altri farebbero meglio a rivolgersi altrove. Solo una nota sul comparto tecnico: ottime le texture di pavimenti e tappezzerie, appena sufficiente il resto, a partire dai modelli poligonali dei single e degli oggetti, per arrivare alle musiche e agli effetti sonori.

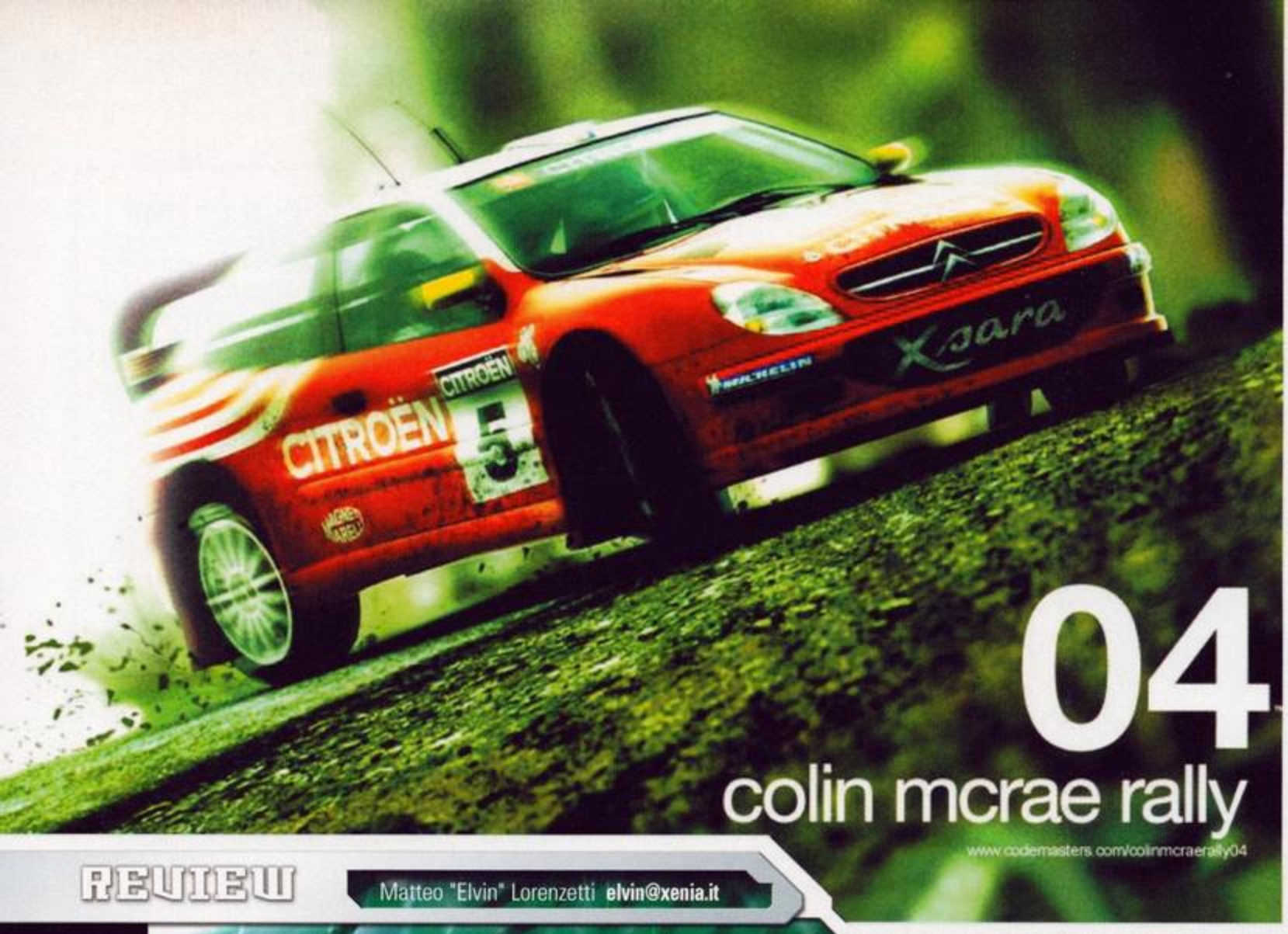
UN MILLENNIO DI EROTISMO VIDEOLUDICO

Era da tanto che non si vedevano un po' di erotismo e di malizia in un videogioco per PC. Tornando indietro negli anni, più precisamente nello scorso millennio, e pensando ai nostri amati Personal Computer, vengono in mente le avventure di Leisure Suit Larry, partorite da quel geniaccio di Al Lowe (fate un salto su www.allowe.com, il suo spassosissimo sito ufficiale). In questi titoli il povero Larry se la vedeva con prosperose ragazze, andando però, alla fin fine, sempre in bianco. I giochi della serie rappresentavano un modo divertente e simpatico di stuzzicare i videogiocatori senza bisogno di ricorrere al nudo. Il ritorno di questo eroe un po' sfortunato con il gentil sesso è previsto a breve, in versione 3D, anche se non potrà contare sulla supervisione del mitico Al. Altri di voi si ricorderanno di Lula: The Sexy Empire, gestionale in cui eravate chiamati a creare un impero della pornografia. Divertente ma ripetitivo, il gioco fece scalpore e fu accompagnato da una campagna pubblicitaria imponente. Ora Singles, senza malizia e volgarità, ci propone uomini e donne nudi nelle loro abitazioni: da curiosoni, in perfetto stile Grande Fratello.

IL MOTTO DEL GIOCO È "NUDO ED EROTISMO SÌ, PORNOGRAFIA NO"!



◀ La cura ideale ai problemi del caldo estivo in cucina: spogliatevi e un sacco d'aria fresca arriverà dritta sulla vostra pelle.



REVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Le tue impressioni su CMRR 04? Vieni a raccontarle nel forum Racing Games di TGM Online!

SVILUPPATORE
Codemasters

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 29,00

SITO
www.codemasters.com

COLIN MCRAE RALLY 04

Colin McRae Rally 04 compare sul mio hard disk esattamente un anno dopo il suo predecessore: la logica del marchio da mantenere sulla breccia a tutti i costi ha colpito anche stavolta?

Dopo la preview di TOCA 2, che mi auguro abbiate gradito per la bellezza delle immagini e dei contenuti, è la volta di fare i conti con quello che da ormai sei anni è il marchio di riferimento per quanto riguarda il rally simulato su PC. Al di là del nome altisonante, credo che tutti voi, come il sottoscritto, abbiate sviluppato una notevole diffidenza per le saghe commerciali che si protraggono oltre il dovuto. In questo caso tuttavia, molti saranno contenti di sapere che Codemasters ha sfornato (in due riprese) un prodotto degno del nome che porta. Vediamo insieme come.

PATENTE A PUNTI

Appena terminata la corposa installazione, occorre affrontare la dura realtà del mondo delle corse

OGNI RALLY È COMPOSTO DA SEI TAPPE SINGOLE, SUDDIVISE IN TRE GIORNI DI GARA, CARATTERIZZATE DA UNA DIVERSA COMPOSIZIONE DEL MANTO STRADALE

▲ No, in CMRR 04 non ci sono guadi così estremi. Semplicemente, non sono riuscito a sterzare...

▲ La guida da sopra il cofano è la migliore per chi preferisce il realismo alle sensazioni arcade: non vi dico gli spaventi quando ci si scontra con un albero o un masso.

CODEMASTERS SI È IMPEGNATA AL MASSIMO PER PROPORCI MODELLI TRIDIMENSIONALI E TEXTURE ULTRADEFINITE PER TUTTO IL PARCO MACCHINE PRESENTE NEL GIOCO

e iniziare un campionato mondiale: ottenere almeno una decina di punti validi per la classifica piloti vi permetterà di accedere a gare e vetture di categoria avanzata. Ogni rally è composto da sei tappe singole suddivise in tre giorni di gara, caratterizzate da una diversa composizione del percorso e del manto stradale. Vincere le singole tappe è importante, ma occorre tenere sempre d'occhio il tempo dei vostri diretti avversari: le classifiche di tappa sono spesso molto ravvicinate e una curva lenta o una sbandata di troppo possono risultare veramente fatali per la sorte del rally nel suo complesso. Oltre alla sequenza delle tappe, il gioco propone anche due prove speciali prima di passare al rally successivo: nella prima si corre su un circuito in parallelo con un avversario controllato dalla CPU (per ottenere punti preziosi per la classifica finale), mentre nella seconda si disputa una manche progettata appositamente per testare a fondo particolari potenziamenti della vettura. Sollecitate al massimo il potenziamento proposto (ammortizzatori, pneumatici, turbine etc) e potrete farne uso nel seguito della competizione...

▼ **Avreste mai pensato di vedere un Ford Transit impegnato in un rally di montagna?**

LEASING VIRTUALE

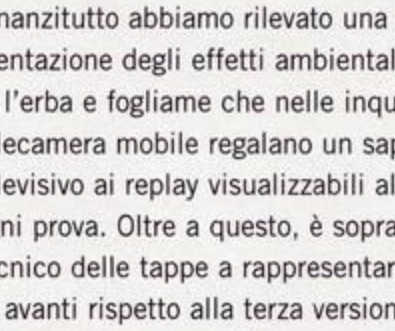
Ammettiamolo senza pudore: il motivo per cui molti giocatori adorano la serie Colin e i rally in generale riguarda la possibilità di utilizzare le vetture da rally derivate dalla produzione di serie. A ogni edizione, Codemasters si è impegnata al massimo per proporci modelli tridimensionali e texture ultradefinite per tutto il parco macchine presente nel gioco. Quest'anno le classi in lizza sono suddivise in due e quattro ruote motrici, e riassumono il meglio della produzione mondiale: ben figurando nelle varie gare è possibile sbloccare i modelli più prestigiosi, ma soprattutto le vetture di classe B, autentici mostri di potenza che seppero tirare fuori il meglio dei piloti che le guidarono a cavallo tra gli anni settanta e ottanta. Lancia Delta Integrale, Ford RS 200 e Audi Quattro si affiancano a numerose auto bonus; quest'ultime non brillano certo per potenza come la Citroen 2CV o il Ford Transit, ma danno al gioco quel tocco "insolito" che non guasta mai. Tutti i mezzi presenti sono realizzati benissimo, grazie a un'enorme attenzione al dettaglio per il modello tridimensionale (integro e danneggiato) e tutta la serie di effetti di polvere, fango, ghiaia, pioggia e neve che influiscono sull'estetica della carrozzeria, il cui effetto generale viene completato da ottimi riflessi e translucenze nelle riprese ravvicinate.

CARTOLINE DA TUTTO IL MONDO

La rimarchevole estetica delle vetture era un pregio ben noto già dalla versione 2003: il motore grafico è, infatti, praticamente identico a quello della passata edizione, e i veri miglioramenti si concentrano nella realizzazione delle sei tappe di ciascuno degli otto rally presenti nel gioco (per un totale di oltre quattrocento chilometri di guida al limite). Il salto di qualità è duplice: innanzitutto abbiamo rilevato una migliore implementazione degli effetti ambientali, in particolare l'erba e fogliame che nelle inquadrature da telecamera mobile regalano un sapore ancora più televisivo ai replay visualizzabili al temine di ogni prova. Oltre a questo, è sopratutto il design tecnico delle tappe a rappresentare il vero salto in avanti rispetto alla terza versione. Le prove da affrontare non sono più monotone ma impegnative e meno infarcite di alberi e massi posizionati ad hoc dai programmatori per farvi perdere tempo prezioso con un incidente frontale.

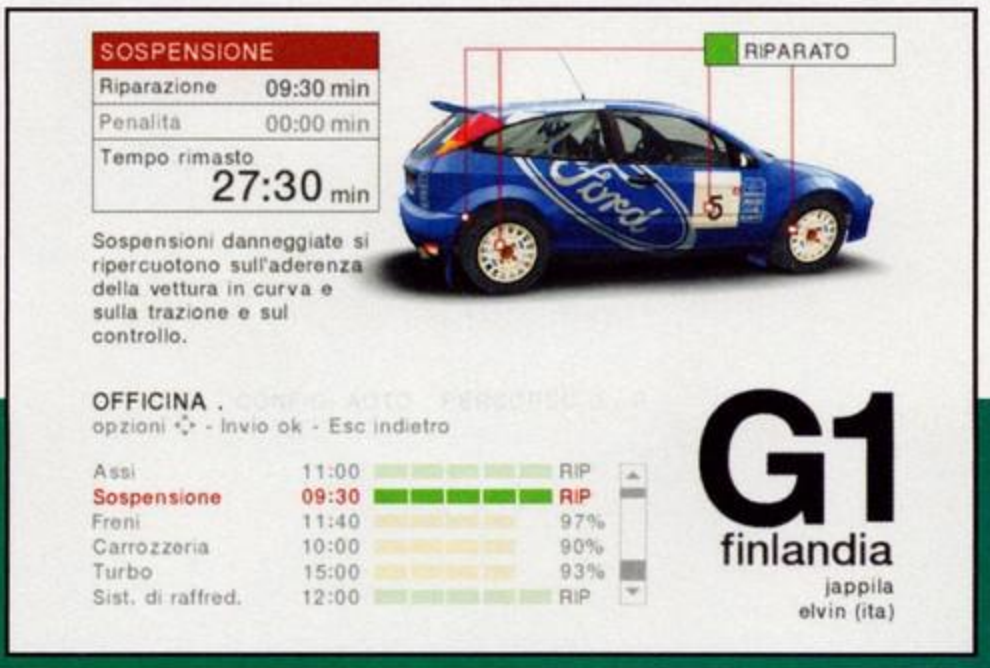
TUTTI IN RETE CON COLIN!

Dopo anni d'inspiegabile assenza, il multiplayer non solo fa la sua ricomparsa in un prodotto legato al marchio Colin McRae, ma finalmente ci permette di gareggiare anche contro avversari umani, sia in LAN sia via Internet. Pensionato il discutibile (ma divertente) sportellamento visto in molte LAN di Colin McRae Rally 2, alla Codemasters hanno ben pensato di farci disputare singole tappe o eventi completi contro otto avversari, sfruttando la modalità della vettura fantasma. Si tratta di una soluzione semplice ma elegante che si sposa benissimo con lo spirito intriso di corsa contro il tempo del gioco, senza richiedere connessioni a banda larga o latenze particolarmente basse rispetto a chi ospita la partita. È infatti assente la parte di codice legata alla collisione delle vetture, a tutto vantaggio di un netcode leggerissimo in grado di fare la felicità dei possessori di modem a 56K o ISDN. Ne consegue una modalità campionato appassionante, che non mancherà di procurare una vasto seguito online a questo titolo. Un plauso a Codemasters e un avvertimento per Electronic Arts e il suo tamarrissimo e stupendo Need for Speed: Underground!



REVIEW

▲ **Il mio avversario in carne e ossa pare avere qualche piccolo problema sulla neve della Finlandia. Appassionante e divertente la modalità multiplayer con le Ghost Car.**



▲ **La sezione setup è sempre facile e immediata, ma solo i più abili sapranno sfruttarla al meglio per guadagnare la manciata di secondi che vale la vittoria.**

TASTIERA VS VOLANTE

Nel forum di TGM Online potete trovare vari tipi di lettori: da quelli che bivaccano in zona Angolo della Topa, a chi discute di fantasociopolitica in Backstage, per concludere con tutto un universo di proposte che spaziano dal folle all'estremamente intelligente. Una di queste riguarda l'introduzione di un commento particolare per i giochi di guida, che valuti la bontà del prodotto in base alla periferica di controllo utilizzata. Per quanto riguarda CMRR 04 la guida con volante (e, in misura minore, quella con joypad analogico) è quella caldamente consigliata, poiché permette di gestire al meglio le situazioni di sottosterzo e sovrasterzo tipiche di una gara rallystica, per non parlare del divertimento generato dalla notevole richiesta in termini di riflessi al giocatore. La tastiera non se la cava male, grazie a una programmazione intelligente del raggio di sterzata, ottimizzato quanto basta per addolcire la classica guida a scatti di questo genere di titoli. Se siete costretti a utilizzarla non aspettatevi però di fare gli stessi tempi di un avversario meno abile di voi dotato di volante, ma soprattutto togliete cinque punti secchi alla valutazione finale.

L'INQUADRATURA DALL'INTERNO DELL'ABITACOLO È VERAMENTE ENTUSIASMANTE E RENDE IL TUTTO DAVVERO COINVOLGENTE

IL RITORNO SULLA VETTA

Prima di chiudere, rimane da prendere in considerazione l'aspetto forse più importante dell'intera produzione, ovvero quel binomio fisica-guidabilità che non era riuscito a soddisfare né il sottoscritto né il fido Todeskazzi nella valutazione di CMRR 3 della la scorsa estate.

Con sommo gaudio posso dirvi che il feeling di guida è migliorato enormemente, soprattutto se s'impugna un volante. Anche se si tratta di un gioco arcade, la sensazione di realismo che si ricava gareggiando dall'interno dell'abitacolo è veramente entusiasmante, e permette a pivelli e mastini del tacco-punta di trarre immediate soddisfazioni da una curva ben fatta, per non parlare di una speciale conclusa senza la consulenza di un carrozziere. È scomparsa completamente quella sensazione di "accompagnamento" della sbandata del mezzo volta a evitare spiacevoli testacoda, e quasi totalmente lo scivolamento innaturale del telaio nei cambi di direzione su superfici irregolari. Simili miglioramenti si sono avuti nella fisica di rimbalzo durante gli atterraggi dai salti lunghi, grazie a una migliore integrazione tra vettura e asfalto che permette alla scocca di reagire con maggiore realismo alle sollecitazioni laterali e verticali: c'è ancora da lavorare sotto questo aspetto ma la strada intrapresa è indubbiamente quella giusta. Prima del commento finale, una doverosa citazione per un impianto sonoro fuori parametro in virtù di un utilizzo così maniacale dell'EAX, che vi farà sentire con incredibile realismo fango e sassi sparati dai pneumatici lungo la parte interna del passaruota. Se dopo un temporale vi è capitato di "imboscarvi" con la fidanzata lungo una stradina di campagna, avete capito tutti a cosa mi sto riferendo (e tu, quando vai a imboscarti, ascolti i sassi sul passaruota? ndToSo)...

Apprezzabile anche la varietà delle stesse tappe di ogni singolo rally con salti, cambi di pendenza, e incredibili combinazioni misto-veloce, in cui la sincronia con le indicazioni fornite dal navigatore (sempre molto puntuale) è la chiave per progredire con successo nel campionato e arrivare tutti interi al traguardo.

▲ La Golf GTI è una delle vetture più piacevoli da guidare del gruppo a due ruote motrici: prima di sbloccarla dovrete sudare (letteralmente) sette tute ignifughe.

COMMENTO

Sintetizzando all'estremo, possiamo dire che Colin McRae Rally 04 è tutto quello che avrebbe dovuto essere il 3, con buona pace di chi non ha resistito alla tentazione e si è ritrovato tra le mani un prodotto discreto, uscito probabilmente troppo presto.
Quasi tutti i maggiori difetti della versione precedente sono stati eliminati o ampiamente ridotti, al punto da far riguadagnare a Codemasters il prestigio che le spetta nella categoria dei rally simulati: spiccano le nuove tappe, belle da vedere e impegnative da guidare, un modello fisico convincente (pur nei limiti di una giocabilità arcade) e uno stile di guida che trova il suo miglior strumento musicale in un volante di qualità, dotato di Force Feedback. Se a questi aspetti aggiungiamo il gradito ritorno della modalità multiplayer, ora disponibile anche via Internet, non possiamo che raccomandare CMRR 04 proprio a tutti, cultori della serie o semplici giocatori occasionali.
Le immancabili considerazioni sul fatto che in fondo si tratta di una versione rimaneggiata della precedente edizione non gli fanno raggiungere il Top Score, ma si scontrano con la piacevole sorpresa di un prezzo di listino molto basso, salvo smentite dell'ultim'ora o negozianti più furbi del solito.

HARDWARE

2 GHz per il processore, 256 MB di RAM (meglio 320) e una scheda video da 64 MB di RAM (dalla Ge-Force TI 4200/Radeon 9200 in su) sono più che sufficienti a garantire ottime prestazioni, anche con i filtri antialias attivati. Per il multiplayer è consigliata, ma non indispensabile, una connessione a banda larga.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

Games Machine Star Player

86

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scarica wallpaper e screensaver di Team Sabre dall'area Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Ritual Entertainment

PUBLISHER
Novalogic

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 25.99

SITO
www.novalogic.com

REVIEW

ALex Rossetto law@xenia.it

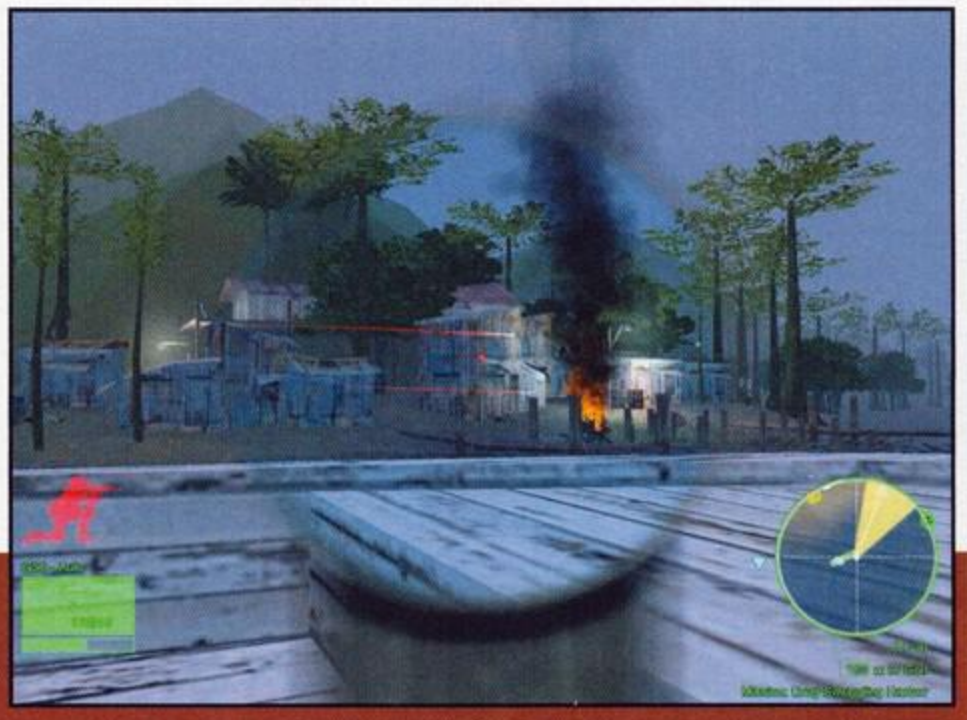
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Dopo aver portato a termine le proprie missioni in quel di Mogadiscio, gli operatori della Delta Force (ma forse non lo squadrone C che si trovava in Somalia) vengono inviati prima in Colombia e poi in Iran. Come? Con un expansion pack, naturalmente.

Eh già, dopo l'enorme successo ottenuto con il primo gioco della serie Black Hawk Down (e il quarto della "saga" Delta Force), in Novalogic hanno pensato bene di sfruttare la gallina dalle uova d'oro facendole fare il giro di mezzo mondo per portare a termine ulteriori missioni, rispettivamente in Colombia e in Iran. L'impostazione del prodotto è rimasta fondamentalmente la stessa: serie di missioni più o meno consecutive (è possibile scegliere, tranne che in alcuni casi, da una rosa di tre), seguite dalla selezione dell'equipaggiamento e da un briefing scritto (rigorosamente in lingua inglese) in gergo militare.

Breve sequenza di inserimento (con o senza scontri, a seconda delle situazioni) in elicottero o RHIB (il gommone rigido) e quindi si comincia a ballare. La prima cosa di cui ci si rende conto, guardando questo titolo, è che non c'entra nulla con Black Hawk Down (il film), avvicinandosi molto di più al penultimo titolo della serie Delta Force, che non all'ultimo. E, incredibilmente, giocando a quest'espansione mi sono reso conto di quanto l'ambientazione e la strettissima parentela con il film avessero influenzato il mio giudizio su, appunto, Delta Force Black Hawk Down. Questa espansione prende tutte le impo-

LA PRIMA COSA DI CUI CI SI RENDE CONTO È CHE TEAM SABRE NON C'ENTRA NULLA CON IL FILM BLACK HAWK DOWN



▲ I traccianti verdi sono quelli dei nemici: usateli per individuare la posizione delle vostre prede. Quelli rossi sono amici, invece (tranne quando vi beccano).

▲ Non mancano anche nell'espansione le inserzioni problematiche, in cui dovrete occuparvi di una delle minigun del Black Hawk che state cavalcando, cercando di eliminare tutto ciò che si muove.

stazioni del primo episodio (di BHD) e le trasporta, pari pari, in due ambientazioni molto diverse da quella originaria, evidenziando però nel processo alcuni dei limiti non immediatamente evidenti del precedente prodotto. Come per esempio quello riguardante l'IA dei compagni di squadra... In Black Hawk Down ci si trovava spesso a dover affrontare l'assalto di edifici, per cui un compagno che sparava verso un angolo dietro cui si trovava un nemico non aveva molta importanza: i programmatori avevano semplicemente applicato al fuoco le stesse regole del pathfinding, ovvero "la direzione approssimativa è quella, se ti muovi o spari abbastanza a lungo probabilmente raggiungi il tuo obiettivo". Da un punto di vista puramente logico era possibile spiegare la cosa immaginando che l'altro componente della squadra avesse visto un nemico che poi si era ritirato. Questo non ha però molto senso negli spazi piuttosto aperti davanti a cui ci si trova nell'espansione: vedere un compagno di squadra che spara ripetutamente a un dosso vi dà un'indicazione piuttosto affidabile della presenza di un avversario al di là dello stesso, ma fa anche sembrare un idiota il vostro commilitone delle forze speciali. L'algoritmo di assalto alle stanze, una delle chicche di BHD, non viene usato praticamente mai. Il volume di fuoco della squadra è impressionante ed è molto utile in alcuni frangenti, come quando ci si trova in mezzo a un'offensiva contemporanea da più direzioni. Quando però l'attacco ha un'impostazione più da guerriglia (subdolo e improvviso), la scarsa capacità reattiva dei vostri compagni e la loro inadeguatezza nel posizionarsi in maniera tatticamente valida risultano ancor più evidenti. Così come molto evidenti sono anche gli eventi scriptati del gioco: è possibile anticipare abbastanza facilmente ciò che accadrà e, se il gioco ve lo permette, agire preventivamente in modo da eliminare la minaccia, o almeno parte di essa, prima che questa si manifesti. Le volte in cui ciò non è possibile sono dovute a una certa rigidità negli schemi di soluzione tattica e a una limitata libertà di movimento, che saltuariamente impedisce di prendere una strada piuttosto che un'altra. In Black Hawk Down questi "limiti" erano accettabili perché imputabili a una "regia" fedele agli avvenimenti del film, ma parlando dell'espansione non ci sono giustificazioni valide.

Ulteriore detrazione alla qualità del gioco, sempre e comunque dovuta agli script, è l'apparizione degli avversari: nell'ultima missione in Colombia è addirittura possibile (se ci si sposta dalla posizione in cui ci si dovrebbe trovare) assistere alla loro materializzazione a mezz'aria e alla successiva caduta a terra, prima del violentissimo attacco. Ultima pecca del gioco è quella dell'IA dei nemici: anche in questo caso il confronto con BHD si impone e, dove ci si poteva aspettare un certo tipo di comportamento da parte di guerriglieri senza alcun tipo di addestramento (in pratica tipi qualunque con un fucile in mano, che potevano reagire sparando malissimo da due metri o coprendosi la testa con le mani, terrorizzati, al vostro apparire) la cui forza era basata su attacchi estremamente confusionari ma sostenuti dal numero, non è possibile fare lo stesso quando si parla di mercenari ben addestrati al servizio dei baroni colombiani della droga o di truppe ribelli (ex-regolari) iraniane. Inoltre, il livello di allarme degli avversari è abbastanza basso: sparate con un Barrett calibro .50 a un nemico e il suo compagno di guardia, dopo essersi chinato e avere controllato i dintorni in maniera abbastanza superficiale, tornerà ad alzarsi senza dare l'allarme, riprendendo il proprio giro di ronda.

I punti deboli fino a ora elencati non vi traggano in inganno, però. Non dovete pensare che il gioco sia brutto quanto parrebbe avendo letto

UNA SCELTA GIUSTA TI SALVA LA VITA...

In Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre è piuttosto facile riuscire ad avanzare nei livelli utilizzando, quando possibile, i fucili da cecchino. Nonostante poi sia possibile regolare l'alzo del mirino, il proiettile non subisce solitamente gli effetti della gravità per cui, oltre a essere un bel tocco scenografico, la cosa non serve a molto. Al momento di scegliere un'arma fate mente locale su cosa vi aspetta: un avvicinamento a un avamposto con consecutivo assalto o un'incursione in un edificio? L'arma giusta vi salva la vita, quella sbagliata non è che un bagaglio in più da portarvi all'inferno. Quando non è possibile utilizzare i fucili da cecchino cercate di usare quelli con ottiche particolari come uno spot (lo montano il CAR-15 e il G36), che vi permettono di usarli con una discreta precisione. Una gradita introduzione è stata anche quella del G3 che, pur non montando un'ottica particolare, ha un mirino molto accurato e spara i proiettili 7.62x51mm NATO, più pesanti dei 5.56 sparati da M16 e CAR15 e quindi più dannosi per i mezzi e i nemici (perlomeno nel gioco).

TEAM SABRE PRESENTA PROBLEMI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE SIA DA PARTE DEI BUONI SIA DA PARTE DEI CATTIVI

▲ La modalità multigiocatore è davvero avvincente, anche con le mappe vecchie. E non aspettatevi nemici stupidi, perché qui si tratta di persone vere...

▲ Bella missione: ci si butta nella giungla con informazioni sbagliate, si cerca un obiettivo inesistente e si salva il pilota dell'elicottero che doveva portarci via. Nessuno ha una scopa? No? Meglio così.

COMMENTO

Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre è una chiara operazione commerciale che, sfortunatamente, non sfrutta appieno il successo del gioco che va a "potenziare". Modificandone l'ambientazione mette in rilievo ciò che prima nascondeva sapientemente, ovvero dei problemi di IA sia da parte dei buoni sia da parte dei cattivi, assieme a un chiaro calo d'atmosfera, visto che si perdono tutti i legami con l'opera di Ridley Scott. La resa tecnica del gioco è accettabile, con un engine che permette una visibilità eccezionale e un campo d'azione molto vasto, ma a fronte dei titoli in arrivo nel frattempo, forse i ragazzi di Ritual e Novalogic dovrebbero dare una sistemata al loro prodotto, prima della prossima uscita. Qualche nuovo algoritmo di intelligenza artificiale, l'implementazione di texture leggermente migliori e di animazioni più fluide, una storia in grado di creare un po' di atmosfera e degli script non così individuabili potrebbero migliorare di molto questo titolo. C'è anche da considerare che si tratta di un'espansione che esce a prezzo ridotto e chi la dovesse acquistare si porterebbe a casa 11 nuove missioni in modalità a giocatore singolo e 30 nuove mappe multiplayer in cui seminare il terrore nella rete delle reti. È bene sottolineare ancora una volta che proprio questa (la modalità multigiocatore) è il punto di forza della serie, anche se con Black Hawk Down era riuscita a divertirci anche in modalità a singolo giocatore, facendoci rivivere i momenti salienti del film.

HARDWARE

Pentium III a 733 MHz (Pentium IV a 1.4 GHz consigliato), 256 MB di RAM, 750 MB su disco fisso, scheda video da 32 (64) MB compatibile Direct 3D, CD-ROM o DVD-ROM 4x, DirectX 8.1, Windows 98/ME/2000/XP, connessione TCP/IP per giocare su Internet. È inoltre necessario il primo Black Hawk Down.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

68

fino a qui. Le ambientazioni, infatti, sono realizzate moderatamente bene. Una volta che avrete preso coscienza dell'incapacità di fondo dei vostri amici, opterete per risolvere tutte le missioni in "solitaria", cosa resa possibile se siete equipaggiati con un fucile di precisione.
L'engine del gioco, infatti, non è cambiato e permette una visuale, configurazione morfologica del terreno permettendo, decisamente ampia, con risultati devastanti per tutti coloro che si trovano sulla vostra strada. È anche stimolante cercare nuovi modi per portare a termine le missioni, uscendo dagli schemi predefiniti dai programmatori ma senza far scattare i meccanismi di difesa degli stessi (tipo gli avvertimenti in cui vi viene segnalato che state lasciando l'area operativa, che portano infallibilmente alla prematura conclusione della missione).
Da un punto di vista tecnico rimangono le considerazioni fatte per il "papà" di questa espansione: bell'engine, grafica decente nonostante qualche imprecisione nelle animazioni e qualche fenomeno di compenetrazione di poligoni; ottimo sonoro, coreografico nelle conversazioni radio, accurato per quanto riguarda i rumori delle armi e la resa tridimensionale, buono per la musica (anche se, come nel primo, dopo un po' l'ho esclusa, per aggiungere una nota di realismo alla cosa). La giocabilità si abbassa, a mio avviso, più che altro a causa della perdita dell'intensa atmosfera che caratterizzava BHD e che gli conferiva un valore maggiore di quanto non ci si sarebbe aspettati (nascondendo anche le pecche elencate poco sopra) dalla somma dei vari componenti che, presi uno per uno, si dimostrarono sicuramente migliori dei precedenti Delta Force ma di qualche punto inferiori alla qualità della media dei titoli più recenti. La longevità, infine, è direttamente proporzionale a quanto ci si lascia coinvolgere dalla storia e dall'azione di gioco: se lo si fa abbastanza da sorvolare sui problemi di IA palesati dai compagni di squadra e dagli avversari è possibile godersi un'ulteriore dozzina di missioni in modalità a giocatore singolo, e non solo...
È inutile nasconderlo: la vera forza di questa serie, specialmente dopo l'avvento dell'engine di Black Hawk Down, è la modalità multigiocatore e l'enorme numero di vendite ottenute da Delta Force Black Hawk Down in Nord America ne è la prova schiacciante. In modalità multiplayer tutti i problemi di intelligenza artificiale si perdono, perché gli avversari e i compagni di squadra sono umani... Aggiungete una trentina di nuove mappe, tutte dettagliate e grandi (alcune gigantesche) proprio come nell'episodio precedente e avrete un'idea piuttosto chiara di quello che vi aspetta: infinite ore di divertimento online (e, se non avete una connessione flat, infinite ore di lavaggio piatti per pagare la bolletta).

I FUCILI DEL CECCHINO PETTINATO

Ecco la mia personale selezione di fucili da cecchino, in ordine di preferenza e di utilità...

HECKLER & KOCH PSG-1

Introdotto in Team Sabre, è un eccellente fucile da cecchino, nonostante sia automatico. Ha la frequenza di tiro peggiore tra tutti (0.5 colpi al secondo) e i 200 colpi che ci si porta appresso (con caricatori da 20 colpi ciascuno) assicurano una buona autonomia. I proiettili sono i classici da 7.62x51mm NATO e hanno una velocità iniziale di 788 metri al secondo. Monta un'ottica con un ingrandimento massimo 8x.

BARRETT M82A1

Un vero mostro, il primo fucile automatico pesante, presente già in Black Hawk Down. Ottimo contro mezzi e uomini, ha una cadenza di tiro incredibile (1 colpo al secondo), penalizzata dal numero di colpi che si portano con sé (100, in caricatori da 10). Spara proiettili da 12.7x99mm (calibro .50) con una velocità iniziale di 853 metri al secondo. Monta un'ottica con un ingrandimento massimo 12x.

MCMILLIAN M300T (MCRT .300)

Un fucile di precisione della McMillian con otturatore manuale, presente già in Black Hawk Down. Un'arma da "appassionati", molto classica e molto letale, con una frequenza di tiro di 0.6 colpi al secondo, penalizzata nell'uso videoludico da un caricatore da soli 4 colpi per un totale di 180 colpi trasportati. Spara proiettili .300 Winchester Magnum con una velocità iniziale di 911 metri al secondo. Monta un'ottica dall'eccezionale ingrandimento massimo: 18x.

ANCHE QUESTA VOLTA, LA MODALITÀ MULTIGIOCATORE RIMANE IL VERO PUNTO DI FORZA DELLA SERIE

◀ L'avamposto NATO alla fine di una missione vi sembrerà un paradiso. Questo è uno di quei livelli in cui un fucile da cecchino semplifica notevolmente le cose.

REVIEW

Christian Antonini ryss@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi dare lezioni di strategia militare? Su TGM Online c'è un forum che ti sta aspettando!

SVILUPPATORE
Battlefront

PUBLISHER
Cidiverte

DISTRIBUTORE
Cidiverte

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP, PBEM

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 35,00

SITO
www.combatmission.de

COMBAT MISSION 3 AFRIKA KORPS

Avendo a che fare con un carro armato britannico modello Matilda, ingaggiandolo da una distanza di circa 800 metri, quale arma è meglio usare? Un cannone anticarro da 50 mm o un cannone antiaereo da 88? Chi conosce la risposta deve assolutamente provare Combat Mission 3.

Il terzo capitolo della serie Combat Mission si concentra sui feroci scontri che hanno insanguinato il bacino del Mediterraneo dal 1941 al 1945. Sebbene il titolo sia stato dedicato all'Afrika Korps, il corpo di spedizione agli ordini del Feldmaresciallo Rommel, il gioco vi porterà a spasso per le distese aride della Tunisia, nel deserto libico, sulle coste di Leros e per le spoglie pianure di Creta, fino a tornare a casa, in Italia, a combattere sugli Appennini innevati e nella Sicilia occupata. Se pensate che il dettaglio storico costituisca uno sfondo per mirabolanti imprese e scontri furiosi contro orde di avversari, allora fareste meglio a scegliere un altro gioco: Combat Mission 3 Afrika Korps è pura rappresentazione/simulazione della realtà. Tutto è molto fedele alla fisica del tempo, alle condizioni climatiche, alla tecnologia e alle dottrine di impiego. Realismo in abbondanza in questo titolo, anche a discapito dell'accessibilità. Questo risulta ben chiaro fin dal primissimo approccio. L'ideale, con giochi del genere, è evitare di gettarsi subito nella mischia per dedicare qualche ora al tutorial. Ebbene, in CMAK il tutorial non spiega proprio nulla. Il suo

REALISMO IN ABBONDANZA IN QUESTO TITOLO, ANCHE A DISCAPITO DELL'ACCESSIBILITÀ

▲ Una compagnia di potenti Panzergrenadier marcia verso le posizioni britanniche nel deserto.

▲ Si chiama Africa Korps, ma non si combatte solo sotto il sole. Qui siamo sulla Linea Gotica, in inverno.

GLI ORDINI CHE POSSIAMO IMPARTIRE RAPPRESENTANO TUTTO QUELLO CHE LE UNITÀ STORICHE AVREBBERO POTUTO FARE ALL'EPOCA

ruolo è esclusivamente quello di "prepararvi" a sfide maggiori: si tratta della missione più semplice di tutto il gioco, ma non avrete voci fuoricampo che guidano il puntatore, niente didascalie che spiegano come muovere o dove sparare. E gli avversari... Beh, loro sono agguerritissimi. Onde sostenere ulteriormente il realismo e la fedeltà storica, la difficoltà di gioco è tarata esclusivamente sui rapporti di forza in campo, missione dopo missione. In fondo si tratta di guerra (la Seconda Guerra Mondiale, per intenderci: la più sanguinosa di tutta la storia umana), pertanto esiste un solo livello di difficoltà, quello storico, ossia molto difficile (anche se è possibile variare alcune condizioni tattiche come lo schieramento, l'esperienza del nemico e il rapporto numerico).

Per il resto avrete a che fare con un gioco di stampo strategico, militare, particolarmente incentrato sulla tattica (e non esiste alternativa: una compagnia che combatte usando di concerto i suoi plotoni batterà sempre una compagnia i cui plotoni combattono indipendentemente...).

La dinamica di gioco prevede una fase di schieramento delle forze e questo avviene all'interno di aree di terreno delimitate. Tutto il campo di battaglia è visibile fin dall'inizio, in una dettagliatissima grafica tridimensionale (realmente 3D, dove altezze, distanze, linee di vista e cose del genere contano sul serio). Il campo può essere ruotato in qualunque momento del gioco ed è possibile ingrandire, rimpicciolire la visuale o vincolarla a una unità. Una serie di comandi permette di variare elementi visivi come il numero di alberi, la trasparenza degli edifici occupati, l'animazione di fumi e polveroni e via di questo passo. Il terreno è dettagliatissimo e privo di griglie: niente esagoni o linee di quota che ci permettano di capire dislivelli e altezze. Il modo migliore per studiare il campo è farlo mettendosi alla pari con i soldati, usando il loro punto di vista.

▼ **Le linee rosse raggruppano tutti gli elementi dello stesso plotone: è ora possibile attribuire a tutti lo stesso ordine.**

Schierate le forze (quelle nemiche non ci è dato di vederle se sono nascoste), si comincia. La battaglia si svolge a turni, ognuno costituito da una fase di pianificazione e una di esecuzione. Durante la prima "sessione" possiamo impartire due tipi ordini alle nostre unità: di movimento e di combattimento, che rappresentano praticamente tutto quello che le controparti reali avrebbero potuto fare (assaltare, fare fuoco di copertura, usare fumogeni, strisciare, sparare in un punto qualsiasi del campo, riposarsi o nascondersi). Purtroppo non è presente alcuna funzione che indichi quali unità hanno ancora dei movimenti a disposizione, e l'unico modo per sapere quanti comandi possiamo ancora impartire è di controllare, manualmente, lo stato di ogni singolo plotone. Ogni unità è rappresentata da oggetti in campo (armi, soldati, veicoli) e da dati e punteggi, in una barra sotto la finestra di gioco. In questa barra vediamo il morale, le munizioni e le armi disponibili, il terreno in cui si trova e cose del genere. Ovviamente è possibile assegnare ordini a ogni singolo elemento o dare ordini a tutta una formazione (una sezione, un plotone), piuttosto che creare ad hoc un gruppo cui impartire lo stesso comando. La fase esecutiva dura un minuto di tempo reale e durante questo tempo possiamo assistere a tutti gli effetti causati dalle nostre azioni e da quelle nemiche. È possibile fermare l'azione, tornare indietro, guardare o studiare quello che accade, ma non intervenire. A fine turno è possibile consultare con calma i risultati.

Le battaglie a disposizione sono numerosissime: 60 scenari singoli e sette campagne (ciascuna di esse comprende almeno cinque "livelli"), che vengono prolungate virtualmente grazie all'editor di missioni. Le battaglie sono sia fittizie, sia storiche (l'assalto aerotrasportato a Creta, il passo

UN PO' DI TATTICA

Le battaglie di Combat Mission 3 non possono essere affrontate senza un minimo di preparazione. Ogni momento di gioco richiede attenzione e tattica. Il terreno deve essere accuratamente studiato: dove sarà schierato il nemico? Che strada prendere per arrivare agli obiettivi? Come saranno difesi? Lo schieramento deve avvenire sulla base di un piano formulato, un piano che dovrà poi essere messo in atto. E per fare tutto questo serve un po' di tattica.

La nozione più importante nasce dal fatto che un difensore è enormemente avvantaggiato e un assalto a una posizione trincerata, di solito, si trasforma in un disastro. Ma se prima di attaccare una postazione nemica si stabilisce una base di fuoco, dedicando a questo scopo alcune unità che martellano l'avversario, prima o poi i difensori terranno giù la testa. Sapere scegliere le armi adatte è importante (mitragliatrici contro la fanteria, cannoni contro i carri e i bunker) ma anche l'uso dei mortai è fondamentale. Una cortina fumogena al momento giusto può fare molto: oscura il nemico, protegge gli amici. Coordinare più squadre, sezioni o plotoni, permette di avanzare protetti dal nemico. Funziona per la fanteria, per i semicingolati, per i carri armati. Un plotone spara, l'altro avanza. Quando poi si è vicini, uno satura le difese avversarie e l'altro assalta. È il principio dell'incudine e martello: un modulo che può essere applicato in attacco ma anche in difesa. Per riuscire a trasformarlo in una trappola mortale, bisogna cercare di ottenere un fuoco incrociato.

▲ **Ogni unità ha accesso a un menu di ordini. Questi cambiano a seconda della situazione in cui l'unità stessa si trova.**

▲ **È possibile visualizzare gli itinerari che sono stati assegnati alle unità: un sistema utile per evitare intasamenti e collisioni.**

EREDE DI MOLTI, FIGLIO DI NESSUNO

Avventurandosi per le missioni di CMAK, il senso di dejà vu è forte. Dopo molti anni di giochi strategici è difficile imbattersi in qualcosa di clamorosamente inedito. La cosa migliore è spesso prendere spunto da elementi salienti di illustri predecessori. CMAK sembra attingere da molte fonti. La prima impressione, giocandolo, è di trovarsi di fronte a una trasposizione su PC di un wargame con miniature. Il fatto che la rappresentazione delle unità avvenga con delle "basette", concetti come il punto di vista dell'attaccante (nei giochi con miniature per sapere se possiamo colpire dobbiamo avvicinare l'occhio al soldatino e guardare nella sua direzione!) o la sensazione di muovere davvero dei soldatini, non possono che richiamare immediatamente giochi come Command Decision o Flames of War. Anche il sistema degli ordini è qualcosa di già visto. Menu a comparsa con comandi attribuibili a singoli o a gruppi, linee di attacco e movimento tracciate con il puntatore... non ricorda la serie di Close Combat? Questo CMAK sembra un incrocio tra il primo CC e il suo seguito. E poi abbiamo un approccio tanto tecnico e dettagliato da riportare alla mente Ardennes Offensive, altri titoli targati SSI o i vari Battleground. CMAK sembra figlio di molti padri ma, per fortuna, conserva una propria ben definita identità. Per intenderci, non suggerisce l'idea di essere un clone di qualche altro gioco, ma di essere un titolo realizzato da qualcuno che ha studiato bene cosa è già stato prodotto, qualcuno che ha effettuato delle scelte ragionate su cosa tenere, cosa sviluppare e cosa, invece, abbandonare.

di Kasserine, il guado del fiume Volturno) e affrontabili sia nei panni degli alleati (americani, inglesi, francesi, canadesi, neozelandesi, australiani), sia in quelli delle truppe dell'Asse (tedeschi e italiani).

Le modalità di gioco prevedono, oltre al già citato single player, la possibilità di alternarsi alla guida dei due schieramenti (hot seat: un turno per schieramento), giocare tramite LAN, via e-mail (come a scacchi!) o su Internet (sebbene al momento in cui scriviamo non siano segnalate stanze dedicate a questo prodotto).

PER STUDIARE IL CAMPO SI DEVE ESSERE AL LIVELLO DEI SOLDATI, USANDO IL LORO PUNTO DI VISTA

▼ Mezzi inglesi in movimento: è possibile muovere ogni singolo carro o l'intero plotone.

CMAK potrebbe comunque risultare un po' deludente per chi è alla ricerca di un prodotto che possa mettere sul piatto della bilancia anche qualche sfarzo tecnico. Il termine migliore per definire questo titolo è "spartano": sia per la valenza storica della parola, sia per l'interfaccia essenziale e priva di lussi. Abbiamo dei pulsantoni per spostare la visuale, niente fronzoli alla fine delle battaglie (solo alcune note de "Il silenzio" e una tabella con i risultati ottenuti), niente filmati o animazioni, caratteri e illustrazioni ridotti ai minimi termini. Ma, d'altro canto, proprio in questo troviamo il vanto dello sviluppatore: un gioco di sostanza, fortemente storico, fatto per chi cerca il realismo militare e non lo sfavillio e il senso di meraviglia tipico dei videogiochi. Se uniamo questo aspetto ad alcuni lievi problemi grafici (prospettive falsate con alcune visuali, la possibilità di "smarrire" delle unità, compenetrazioni impossibili di solidi e una quantità impressionante di calcoli che spesso rallentano il gioco), all'assenza di un comparto sonoro che non si limiti ai rumori e alle voci (queste ultime caratterizzate a seconda della nazionalità), ecco che otteniamo un prodotto difficile, complicato e lungo. Non è per tutti, decisamente no. Ma resta comunque un gioco notevole, almeno per alcuni. Non rimane che concludere con "Noi pochi. Noi felici pochi".

▲ Prima di muovere tutte le forze a disposizione è importante usare i reparti esplorativi per effettuare una ricognizione.

Games machine Star player

COMMENTO

CMAK è un prodotto a cui dedicherò molte ore. Le richiede per essere giocato bene. Le richiede per poter restituire divertimento, soddisfazione e gratificazione personale. È un bel gioco per chi ama la storia militare, un ottimo prodotto per chi desidera cimentarsi con qualcosa di fuori dal comune, senza banalità e con molto, davvero molto realismo. Giocandolo ho scoperto che ha molto da dirmi, tocca delle corde che producono una musica che adoro e i suoi scenari sono riusciti ad appassionarmi.

Ma proprio perché non è per tutti, racchiuderlo in una pagella è stato molto difficile: i voti hanno bisogno di qualche spiegazione. Non è per nulla user friendly, ma le cose che può fare sono innumerevoli: la libertà è quasi assoluta. Se si scopre come giocare, il divertimento è assicurato... purtroppo, imparare non è facilissimo. La voce Carisma? O lo si ama o lo si odia. Non esistono vie di mezzo. Personalmente il voto sarebbe 5, ma secondo molti dovrebbe essere 1. L'unica è provarlo. Sono comunque bastate poche missioni per sentire il desiderio di continuare a giocare e, soprattutto, di preparare da me tutti gli scenari con cui vorrei cimentarmi... Ah, foresta delle Ardenne, aspettami! Sarà la mia passione per i wargame 3D (sì, gioco con i soldatini), sarà l'interesse per la storia, ma ho trovato questo titolo davvero meritevole di molta attenzione. È un gioco a cui voglio dedicare ancora tempo e passione: so che in cambio mi darà molto.

HARDWARE

CMAK ha bisogno di un processore Pentium a 233 MHz, Windows 98, ME, 2000 o XP come sistema operativo, almeno 64 MB di RAM, una scheda video con 16 MB di VRAM compatibile con DirectX 8.0, una scheda audio che supporti il DirectSound e ben 900 MB di spazio libero su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

82

Massimo "NKZ" Nichini: **nkz@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi altri appassionati con cui fondare una gilda di Shadowbane? Consulta il forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Wolfpack Studios

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
MMORPG

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 64,90

SITO
www.shadowbane.com

SHADOWBANE GOLD

Grazie all'interessamento di UbiSoft, atterra ufficialmente anche in Europa un MMORPG che fa del PvP e della libertà di gioco i propri punti di forza. Siete pronti per partire, avventurieri?

I veri appassionati di mondi persistenti sempre alla ricerca di nuove emozioni e nuovi universi da colonizzare sapranno già che Shadowbane, in America come in Asia, non è certo una novità delle ultime settimane. Rilasciato più di un anno fa e recentemente rimpinguato da una nuova espansione (Rise Of Chaos, contenuta nella confezione che troverete in vendita e che comprende, a titolo informativo, anche la versione MAC del client di gioco), il titolo ideato e gestito dai Wolfpack Studios è però arrivato solo ora ufficialmente in Europa, pronto ad allargare ancora di più le fila di affezionati frequentatori dei suoi numerosi server di gioco. Quali sono le caratteristiche che differenziano questo prodotto dalle altre numerose offerte di RPG online?

LA FORZA DEL TUTTI CONTRO TUTTI

L'aspetto più caratteristico di Shadowbane potrebbe essere sintetizzato dalla sigla PvP (player versus player, ovvero giocatore contro giocatore), che lascia intuire la possibilità per gli utenti di combattere tra loro oltre che con i tanti mostri generati e gestiti dal computer. Sarebbe però un affermazione un po' superficiale, perché questa possibilità di gioco è solo la punta di un iceberg ben più corposo e profondo: poter uccidere liberamente chiunque (fatta eccezione per alcune zone franche come le isole per i nuovi giocatori e le città principali) non significa certo giustificare una carneficina senza capo né coda,

▲ Combattimenti tra gilde, mostri erranti e assedi alle città: in Shadowbane la libertà di gioco è assoluta.

▲ Grazie alla modularità dell'interfaccia, il giocatore può scegliere come disporre le finestre sullo schermo.

ma anzi è un tentativo per obbligare i giocatori a organizzarsi in gilde e cercare di raggiungere l'unico fine del gioco, che, vista la totale mancanza di quest e trama, non può che essere la conquista ultima del mondo da parte di una fazione.
Per fare questo, le gilde potranno modificare e influenzare direttamente il mondo di Shadowbane (o, meglio ancora, i vari mondi di Shadowbane, visto che ogni server ha una propria geografia che lo differenzia dagli altri) costruendo città e fortificazioni, cercando di stringere alleanze per insidiare le fratellanze più agguerrite e, più in generale, diventando gli unici depositari del proprio futuro.
Certo, il sistema di classi, sottoclassi e discipline varie con cui ogni giocatore potrà caratterizzare il proprio alter ego prevede comunque le classiche facezie di ogni MMORPG, come il trovare la giusta zona dove crescere di livello per acquisire nuove tecniche e magie, ma questi elementi di gioco sono sicuramente i meno approfonditi e delineati dagli sviluppatori, al punto da risultare "superficiali" se paragonati ad altri titoli: basterebbe citare la frequenza di rigenerazione dei nemici, la mancanza di dungeon e la non esaltante varietà di mostri (o l'assurdità per cui, in un gruppo di ben 10 giocatori, ciascun elemento guadagna la stessa esperienza che prenderebbe uccidendo lo stesso mostro tutto da solo...) per dissuadere anche il più volonteroso dall'approfondire questa parte del gioco, che risulta però necessaria per procacciarsi denaro, oggetti e preziosi punti esperienza per progredire con la propria carriera all'interno della vita politica e militare proposta da Shadowbane.

UNITED COLORS OF SHADOWBANE

Come ogni MMORPG che si rispetti, anche Shadowbane prevede il pagamento di una quota mensile per poter essere giocato con regolarità. Gli sviluppatori hanno però ben pensato di aggiungere un incentivo affinché i propri "associati" mantengano nel tempo la loro presenza sui mondi di Shadowbane: grazie alla possibilità di gestire e creare fino a 6 diversi personaggi, ogni giocatore potrà dare vita a nuovi avatar scegliendo tra le numerose razze disponibili fin dall'inizio (oltre ai soliti umani, elfi e nani spiccano i mezzosangue Aelfborn, gli alati Nephilim o gli inquietanti Shades), oppure optando per una delle tre specie che potranno essere selezionate solo al termine di ogni nuovo mese di abbonamento. Così, contemporaneamente al classico addebito su carta di credito, il giocatore riceverà una piccola ma preziosa novità con cui dilettarsi, come la possibilità di creare un nuovo alter ego Centauro, Minotauro o Aracoix. Ovviamente la razza di appartenenza, oltre a garantire alcuni palesi bonus (ad esempio gli esseri volanti possono letteralmente librarsi in cielo per evitare i combattimenti fisici), costituirà la base di tutti i modificatori che andranno a costruire la vostra nuova identità nel mondo di Shadowbane. Ma questa è un'altra storia...

INTERFACCIA E COMBATTIMENTO

Sul piano tecnico Shadowbane ha un'altra particolarità che lo differenzia dai suoi simili: l'interfaccia di gioco è stata studiata per integrare necessariamente l'utilizzo del mouse per spostamenti e comandi di varia natura, un po' come succedeva, per intenderci, in un gioco come Diablo (al quale evidentemente gli sviluppatori si sono ispirati anche per le icone ad ampolla che rappresentano punti ferita e mana nelle varie finestre di controllo). Puntando e premendo con il tasto destro su un punto dello schermo o della mappa di gioco, il personaggio si sposta, mentre selezionando un oggetto o un NPC con il sinistro si attivano le possibili interazioni e così via.
Tutto bello, se Shadowbane non fosse un gioco totalmente tridimensionale e per giunta un MMORPG, nel quale la tempestività è fondamentale e decisiva: un sistema di questo tipo, invece, introduce una componente di "confusione" che rende molte situazioni, su tutte i combattimenti, poco maneggevoli è un po' troppo difficili, almeno in prima battuta.
Sempre parlando di interfaccia, c'è da segnalare come questa sia composta esclusivamente da finestre, organizzabili a piacere: con buona probabilità mano a mano che il giocatore entra nei meccanismi del gioco potrà rinunciare ad alcune di esse, ma anche così si troverà a convivere con uno schermo piuttosto affollato. Considerando macro e automatismi vari, in alcuni momenti ci si dovrà affidare comunque alla velocità del soli-

L'INTERFACCIA DI GIOCO È STATA STUDIATA PER SFRUTTARE IL MOUSE PER SPOSTAMENTI E COMANDI

▼ **Ogni personaggio, una volta specializzato, avrà tecniche di combattimento e magie di varia natura con cui affrontare i nemici.**

▲ **L'interfaccia di gioco è sviluppata a finestre, alcune di controllo altre, come ad esempio l'inventario e l'equipaggiamento, richiamabili all'occorrenza.**

▲ **La personalizzazione del proprio avatar inizia fin dalla fase di creazione, grazie al sistema delle rune che garantiscono bonus e poteri particolari.**

COMMENTO

Shadowbane è un MMORPG che a una prima analisi potrebbe risultare piuttosto piatto e banale a causa di tutta una serie di difetti e di mancanze già ampiamente citate nell'articolo. In realtà, superando un po' i vari scogli si intravede una struttura di gioco che alla lunga mostra tutti i suoi pregi e le sue caratteristiche uniche: per gli appassionati di PvP, ad esempio, la struttura di gioco completamente libera e autogestita dai personaggi giocanti permette di fare cose come conquistare una regione, spazzare via una città nemica o fondare il proprio dominio ed estenderlo fino ai limiti di un continente e anche oltre. Certo, in quest'ottica la mancanza totale di alcuni elementi ormai considerati usuali come quest, trame varie o lo spazio pressoché nullo destinato al crafting sembrano difetti meno influenti di quanto potrebbero sembrare inizialmente, ma forse per alcuni giocatori questo basta e avanza, specialmente se a rincarare la dose sia aggiungono i vari problemi tecnici e di controllo non certo banali. In compenso i giocatori più perseveranti riusciranno probabilmente a godersi uno dei MMORPG in assoluto meno coercitivi e potenzialmente più ricchi di situazioni da esplorare dell'intero panorama dei giochi online.

HARDWARE

Per giocare a Shadowbane è sufficiente possedere un PC dotato di processore a 700 MHz, 128 MB di RAM, una scheda video da 32MB compatibile con le librerie DirectX 8.1, 1.5 GB di spazio libero su disco fisso e, ovviamente, una connessione a Internet (modem 56 Kbps o superiore). Nella confezione di Shadowbane Gold è compresa l'espansione Rise Of Chaos e la versione per computer MAC.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

70

to punta e clicca, come per esempio nel caso del loot (la "refurtiva" da recuperare da corpi di nemici e mostri abbattuti), che tra l'altro risulta una specie di corsa contro il tempo nel caso si sia in gruppo, dal momento che non esiste alcuna regola per l'assegnazione degli oggetti (chi primo arriva meglio alloggia, in altre parole).

IL PESO DELLA VECCHIAIA

Passando agli aspetti puramente visivi, è necessario fare un piccolo inciso. Nonostante appartenga alla larga schiera di appassionati che si dilettano con i MMORPG esclusivamente per la loro incredibile carica di profondità, che consente spesso e volentieri di trascurare elementi come l'estetica o il conteggio di poligoni ed effetti di luce, devo dire che Shadowbane sembra un po' datato. Che il gioco sconti un motore grafico vecchio e poco dettagliato (tanto nel rendering quanto nelle animazioni e nei movimenti) ci può anche stare, ma può capitare che, saltuariamente, i difetti grafici influiscano "attivamente" sul gioco. Per farvi un esempio (che però "rovina" anche Galaxies), passi pure che i personaggi attraversino alberi e rocce, ma che rimangano incastrati mentre si sta fuggendo da un mostro pronto a farci lo scalpo non è bello... fortunatamente non avviene così spesso come potrebbe sembrare. A parte questo, comunque, ci troviamo di fronte a un titolo che, a prima vista, potrebbe non "ingolosire". Una volta superato il duro impatto iniziale, dato da un motore grafico un po' vecchiotto e da un'interfaccia utente molto differente da quanto siamo stati abituati a vedere sino a ora nei MMORPG, il gioco riesce a diventare avvincente e, per certi aspetti, molto più "realistico" di altri concorrenti (il loot, come dicevamo prima, avviene come nel mondo reale, al contrario di Galaxies, dove può esaminare il corpo solo chi ha ucciso veramente l'avversario). Ma lo spazio a mia disposizione è terminato, quindi voliamo veloci al commento...

L'ARTE DELLA PERSONALIZZAZIONE

Nel mondo di Shadowbane ogni personaggio creato sarà completamente differente da ogni suo simile grazie a una varietà di personalizzazioni decisamente ampia. Fin dalla creazione di un nuovo PG, l'utente potrà scegliere la razza di appartenenza, una classe base tra le quattro disponibili (maghi, guerrieri, curatori e ladri) e quindi dilettarsi nell'assegnare liberamente una serie di punti nelle varie caratteristiche o scegliere tra le decine di rune che conferiscono particolari bonus di varia natura, dalla possibilità di vedere al buio all'abilità innata di utilizzare un certo tipo di arma. Ma non è tutto: una volta iniziato ad "allenare" il nuovo personaggio, questo potrà affiliarsi (a seconda della razza e della classe principale) a una delle oltre 20 specializzazioni disponibili, ognuna delle quali garantisce abilità e poteri unici. Creare un guerriero barbaro consentirà ad esempio di sfruttare meglio l'uso di armi di grandi dimensioni, mentre un templare avrà alcune magie per sconfiggere meglio il Male, o ancora un warlock sarà una via di mezzo tra mago e combattente... Una volta ottenuta una specializzazione, non potrete più tornare indietro, ma in compenso potrete utilizzare i punti allenamento per migliorare le magie e le tecniche di quel particolare lavoro. Ah, come se non bastasse, esistono anche una serie di discipline (circa una ventina, anche in questo caso) con cui in seguito si potrà rendere ancora più unico il PG: che ne dite di un bardo mannaro o di un mago evocatore?

IL GIOCO SI APPOGGIA A UN MOTORE GRAFICO DAL LOOK UN PO' DATATO

▲ La possibilità di personalizzare il proprio personaggio attraverso bonus, allenamenti e discipline è molto ampia.

REVIEW

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi appassionati come te di sfide multiplayer? Visita l'area FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Digital Illusion CE

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 49,00

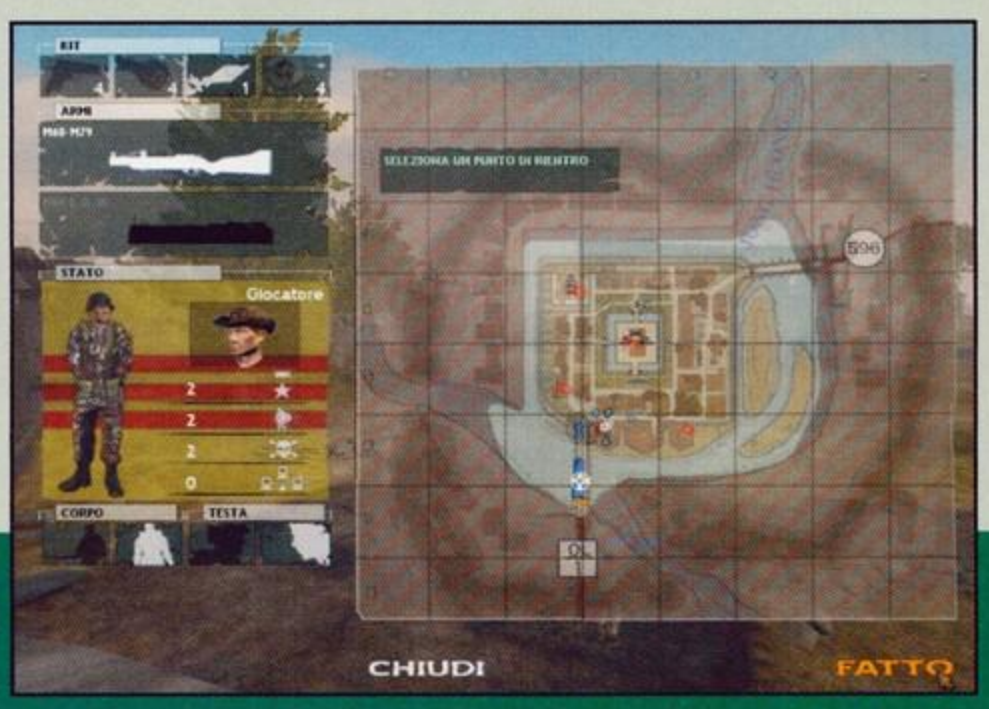
SITO
www.battlefield1942.com

BATTLEFIELD VIETNAM

L'aria densa e pesante, l'umidità insopportabile, le lunghe piogge e quei maledetti vietcong che sembrano fantasmi... ci mancano solo le zanzare e le sanguisughe!

Battlefield si è rivelato, negli ultimi due anni, uno dei giochi multiplayer più apprezzati di sempre. Alla sua prima uscita sono seguite due espansioni (Road to Rome e Secret Weapons of World War II) che l'hanno reso, di fatto, veramente completo.
Naturalmente il successo di un gioco di questo tipo si misura soprattutto dalla risposta e dalla "resistenza" dei giocatori che nei mesi affollano regolarmente i server dedicati di Game Spy.
Questo Battlefield Vietnam fa un passo avanti, scostandosi dalla semplice definizione di espansione e offrendo una serie di nuove caratteristiche, a livello di gameplay, decisamente appaganti, sia per il giocatore occasionale, sia per chi, come il sottoscritto, davanti a un gioco del genere ci perde settimane intere.
Ma facciamo una piccola introduzione per chi non ha mai sentito il nome Battlefield e non ha la minima idea di cosa stiamo dicendo. BF è uno sparatutto di stampo militare, votato al multiplayer (via LAN o Internet) che ha come caratteristica principale quella di avere mappe di gioco molto grandi e la possibilità di usare diversi mezzi di trasporto, sia per gli spostamenti sia per portare attacchi al nemico.
Il primo capitolo di Battlefield offriva anche un discreto supporto al single player con una campagna composta da diverse missioni che ci portavano dal Nord Africa al Centro Europa. In più,

POTREMO SCEGLIERE TRA I QUATTRO CLASSICI MODELLI DI SOLDATO: FANTE, FANTE PESANTE, INGEGNERE O CECCHINO



▲ Una mappa cittadina particolarmente esaltante. Dovremo entrare dall'unico ponte e conquistare a poco a poco tutte le basi nemiche... sarà uno spargimento di sangue.

▲ Alla guida di un carro armato siamo invincibili (fino a quando non ci scagliano addosso missili...), e intanto possiamo sistemare quel buffone sulla vespa lì davanti!

SE SI PARAGONA QUESTO TITOLO AD ALTRI FPS USCITI NELL'ULTIMO PERIODO, NON SI PUÒ FARE A MENO DI NOTARE CHE I MODELLI POLIGONALI NON SONO PROPRIO ALLO STATO DELL'ARTE

naturalmente, erano disponibili decine di mappe per il multiplayer.
Battlefield Vietnam accantona definitivamente la modalità a giocatore singolo dandoci solo la possibilità di fare una "simulazione" e lasciare che il PC si occupi degli altri giocatori, alleati o nemici che siano. La modalità multiplayer, invece, sfrutta sia le reti locali sia Internet attraverso i server di Game Spy, dandoci la possibilità di riempire ogni mappa con la bellezza di 64 giocatori.
I quattordici livelli presenti in Battlefield Vietnam ci portano nel bel mezzo del conflitto vietnamita e, pur non essendo moltissimi, propongono una gran varietà di ambienti e situazioni differenti. Coprono un "range" geografico che va dalla giungla cambogiana alla capitale Saigon e, a seconda della mappa, potremo incontrare situazioni di guerriglia più o meno aperta, fino ad arrivare agli attacchi "di massa" grazie all'ausilio di elicotteri, paracadutisti, aerei con napalm e via dicendo.
Prima di analizzare a fondo le dinamiche di gioco dedichiamo qualche riga all'aspetto che forse a prima vista può convincere di meno: la grafica. Se si paragona questo titolo ad altri FPS usciti nell'ultimo periodo, non si può fare a meno di notare che i modelli poligonali non sono proprio allo stato dell'arte. In particolare, i mezzi come le Jeep e i carro armati, seppur migliori rispetto ai capitoli precedenti, si espongono ancora a qualche critica per quanto riguarda le parti in movimento. Meglio i modelli dei soldati, anche se avremmo preferito un po' più di varietà nei volti e nelle texture (salire su un mezzo di trasporto e vedere il proprio gemello non è il massimo...).
Questi apparenti difetti della grafica, però, non appaiono più tali se guardiamo nel complesso la grandezza delle mappe e l'abbondanza di dettagli. Ogni mappa è veramente enorme e offre una completa varietà al suo interno. Non ci è mail capitato di vedere zone "ripetersi", e nemmeno punti simili tra loro. Ogni cosa è unica e può offrire una valida protezione in battaglia, per non parlare delle zone con l'erba alta, ideali per tendere imboscate, o delle risaie, nelle quali si annidano trappole e nemici. In definitiva, ci si mette ben più di un paio di partite per imparare a conoscere a fondo una mappa, e questo aumenta di molto la longevità.
Migliorare i modelli poligonali, a questo punto, avrebbe significato rendere il gioco fruibile solo ai possessori di schede video ninja... e, se considerate che già ora i requisiti non sono proprio leggeri, forse è un bene che la grafica sia rimasta "essenziale".

▲ **I modelli di guida dei vari veicoli sono molto differenti tra loro. La stessa caratterizzazione dei cockpit è lì a dimostrarcelo...**

BUONE NUOVE DAL FRONTE

Battlefield Vietnam offre un nuovo e rinnovato "parco mezzi" e, tra le novità più significative, ci sono sicuramente gli elicotteri e i jet.
Abbiamo trovato nel complesso una maggiore facilità a controllare i mezzi volanti, che nel primo gioco erano i più difficili da gestire. In particolare, gli elicotteri presentano un modello di controllo che risulta la perfetta via di mezzo tra il simulativo e l'arcade e, nonostante richieda parecchio tempo per essere padroneggiato, non risulta mai frustrante. Tutti i mezzi, come al solito, possono essere utilizzati da soli o con altri soldati alleati. A seconda del mezzo, l'utilizzo "solitario" può avere più o meno senso: se, infatti, pilotare un Phantom non è un problema, e avremo sempre sotto controllo la situazione, usare un veicolo di trasporto truppe senza nessun altro a bordo ci rende facili obiettivi del nemico, dato che il pilota non ha possibilità di sparare.
Sono presenti diversi modelli per ogni tipologia di mezzo, e questo vale sia per l'esercito degli

BATTLECRAFT VIETNAM

Battlefield Vietnam offre un potente editor per creare le proprie mappe e le proprie missioni. Il programma è veramente potente, e possiamo decidere ogni singolo aspetto della mappa. Data la grandezza e il livello di dettaglio, però, è bene prepararsi a un gran lavoro...
Naturalmente, una volta finita e testata una mappa, dovremo "distribuirla" ai nostri amici per poterla utilizzare insieme. Tra gli aspetti più interessanti abbiamo anche la possibilità di creare oggetti poligonali originali con 3DStudio Max, che andranno poi inseriti nei progetti tramite l'apposito programma fornito nel CD.

Se vogliamo fare una mappa, comunque, è bene seguire un iter preciso, onde non dimenticare aspetti importanti. Prima di tutto si deve definire l'aspetto geografico, le montagne e gli eventuali corsi d'acqua. Poi si passa alla definizione delle texture e dei materiali, scegliendo dove mettere l'erba, dove la roccia e cose del genere.
A questo punto possiamo posizionare le basi alleate, quelle nemiche ed eventualmente quelle libere (da conquistare). Ora inizia il lavoraccio: dovremo disegnare strade, inserire tutti gli oggetti come alberi, sottobosco, case e abitazioni... insomma, dovremo dare "vita" alla mappa!
Se la cosa non vi spaventa, fatevi sotto...

▲ **Ecco il nostro giocattolo preferito: l'elicottero d'attacco. Imparare a usarlo non sarà troppo difficile ma all'inizio preparatevi a fare dei bei voli destinazione terra...**

▲ **Sui mezzi corazzati saremo in parte esposti al fuoco nemico: un cecchino capace ci metterà fuori gioco senza troppi problemi.**

I MEZZI PIÙ DIVERTENTI

Eccovi una veloce carrellata dei mezzi più divertenti che potrete trovare in questo Battlefield Vietnam...

VESPA
Non ha bisogno di presentazioni. In "dotazione" all'esercito nord vietnamita, potrà essere rubata tranquillamente anche dagli americani, in modo da poter scorrazzare liberamente per le mappe di gioco in due. Allacciate il casco, mi raccomando!

ELICOTTERO D'ATTACCO
Grosso e cattivo, lo troviamo da una parte e dall'altra, anche se la versione statunitense è molto meno bella di quella sovietica. Ideale da usare in due, ma anche se pilotato "in solitaria" si difende bene.

CARRO ARMATO
Ce ne sono diversi modelli, tutti estremamente esaltanti. Se siamo all'interno, è l'unico mezzo in grado di darci un'effettiva copertura su quasi tutti i tipi di munizioni (tranne i missili anticarro degli elicotteri). Meglio averne un modello con torretta ruotabile di 360°, per non rimanere come topi in trappola nelle piccole vie cittadine di Saigon o in mezzo alla giungla.

MIG-21
Nel gioco c'è anche il Mig-17, oltre al Phantom e al Corsair americani, ma questo è indubbiamente il più figo e cattivo, soprattutto nei combattimenti aria/aria. Il Phantom però ha le bombe al napalm che fanno gran danno... eh, non si può avere tutto dalla vita.

CHINOOK
In forza all'esercito statunitense, può trasportare molti soldati e noi, da piloti "carogne", possiamo ordinare di lanciarsi col paracadute dove più ci aggrada (spesso vedendo i nostri "amici" abbattuti a mezz'aria). Scherzi a parte, è sempre meglio ragionare bene sulle zone dove lanciare i paracadutisti, o dove atterrare con l'elicottero: cadere vittima di un'imboscata significa morte certa.

BATTLEFIELD VIETNAM OFFRE UN NUOVO E RINNOVATO "PARCO MEZZI" E, TRA LE NOVITÀ PIÙ SIGNIFICATIVE, CI SONO SICURAMENTE GLI ELICOTTERI

Stati Uniti che per quello Nord Vietnamita. Inoltre, durante una partita, nulla ci impedisce di rubare un mezzo nemico e andare in giro a fare danni (la nazionalità dei soldati sarà sempre ben visibile per il nome – rosso o blu – visibile sulla testa).
Tutti i mezzi e le armi presenti sono quelli utilizzati nel conflitto: fucili d'assalto M-16 e AK-47, mitragliatrice M-60, lanciarazzi SA-7 e compagnia bella. Tra i carro armati troviamo tre diversi modelli per parte, più tutti i mezzi più o meno corazzati di trasporto truppe. Gli elicotteri offrono sicuramente una dimensione di gioco aggiuntiva: da quelli di attacco per due persone, con una potenza di fuoco notevole, a quelli di trasporto truppe con le mitragliatrice poste ai lati e utilizzabili dai passeggeri. Ora possiamo anche organizzare una squadra di paracadutisti e farli atterrare direttamente in mezzo al campo nemico.
Per quanto riguarda le unità, potremo scegliere tra i quattro classici modelli di soldato: fanteria, fanteria pesante, ingegnere e cecchino. Ogni gruppo può scegliere tra diverse armi, di solito due primarie e due secondarie, che lo accompagneranno fino a quando non perirà sul campo di battaglia. Il gameplay ricalca quello dei capitoli precedenti, offrendo una serie di basi da conquistare o da difendere, che permetteranno il reinserimento dei giocatori uccisi sul campo.
La vittoria di una partita, comunque, sarà affidata a un sistema di punteggio "a scalare" che terrà conto sia delle basi conquistate e perse (a seconda anche dell'importanza strategica o meno), sia dei caduti e dei mezzi distrutti in battaglia. La squadra che arriva ad azzerare per prima il punteggio in questione perde.
Battlefield Vietnam è, in definitiva, un ottimo gioco da gustarsi in multiplayer. Immediato e avvincente al tempo stesso, grazie al completo editor di mappe offre una longevità difficilmente superabile. In una parola: esaltante.

◀ All'interno di un mezzo di trasporto truppe non ci rimarrà che aspettare di arrivare a destinazione, anche se è bene tenere sempre sott'occhio la "salute" del mezzo per uscire velocemente, nel caso le cose si mettessero male...

COMMENTO

Battlefield Vietnam è un gioco veramente divertente, ben calibrato, ideale per tenervi connessi alla rete fino a notte fonda. Lo schema di gioco, ulteriormente migliorato rispetto ai precedenti episodi, offre quello che potremmo definire come "gioco di squadra" all'ennesima potenza: da soli non si combina niente (o quasi), in gruppo si possono attuare delle belle strategie di attacco. Vedere gli elicotteri che, all'unisono, si alzano in volo e si dirigono minacciosi verso il campo di battaglia non ha prezzo... E i difetti? Forse l'intelligenza artificiale dei soldati comandati dal PC (in single-player) non brilla, soprattutto quando sono alla guida di mezzi (perché quel tizio sulla barca continua a girare in tondo?), ma dopotutto questo è un gioco votato al multiplayer, e il giudizio finale tiene conto di questo. Mappe enormi, tantissimi mezzi (c'è anche la Vespa... non ci potevo credere!) e adrenalina a mille dall'inizio alla fine di una partita ci fanno dimenticare una certa semplicità nei modelli poligonali. Il supporto per 64 giocatori c'è, a patto di avere una connessione a banda larga e un PC sufficientemente pompato. Non certo una rivoluzione nel mondo videoludico, ma un ulteriore miglioramento a uno schema di gioco che tiene tutt'ora inchiodati al monitor migliaia di giocatori in tutto il mondo. Se cercate il vostro primo (o secondo, o terzo...) titolo da gustarvi in multiplayer, avete trovato quello che fa per voi.

HARDWARE

I requisiti minimi parlano di un processore a 933 MHz, 256 MB di RAM, scheda video GeForce 3 o equivalente con 64 MB e 1,7 GB su Hard Disk. Se volete andare via lisci come l'olio tenete da conto una CPU a 2 GHz, 768 MB di RAM e scheda video GeForce (non MX) o Radeon (9500 o superiore) con 128 MB di memoria. Naturalmente una connessione ADSL o similare è vivamente consigliata.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

85

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online a scaricare gli screen saver e i wallpaper di Armed and Dangerous!

SVILUPPATORE
Planet Moon Studios

PUBLISHER
LucasArts

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49.90

SITO
www.armed.lucasarts.com

ARMED AND DANGEROUS

Bisogna recuperare il Book of Rule, perso ormai da molti anni dal maldestro veggente Rexus. È un oggetto fondamentale, dobbiamo assolutamente ottenerlo. Per salvare il mondo? Per amore di una principessa? Naaah: perché è un furto degno di noi!

È un mondo brutto & cattivo: per viverci, dobbiamo essere brutti & cattivi. Roman non ha problemi. È un ladro di grande abilità, ma non lo è abbastanza: nonostante le sue capacità, viene infatti incarcerato, insieme con il suo amico Jonesy. Roman non è però il tipo di persona che si accontenta di vivere in una cella: ne fugge ben presto insieme a Jonesy e al suo nuovo compare, Q. Con loro progetta il piano criminoso più ambizioso della sua vita, ovvero rubare il Book of Rule, disperso anni fa da un veggente improbabile e alquanto sgangherato, tale Rexus. Ed è qui che entriamo in gioco noi.

Armed & Dangerous è il nuovo gioco dei Planet Moon Studios, che magari qualcuno di voi ricorderà per Giants – Citizen Kabuto, divertente action/gestionale che riscosse parecchio successo qualche anno fa. Di Giants, A&D riprende solo la parte action: è infatti uno shooter in terza persona senza fronzoli e dal gameplay semplice e lineare. Il che non è certo un difetto a priori, intendiamoci. Come da tradizione, i titoli basati su di una struttura già vista e stravista presentano qualche caratteristica peculiare che li dovrebbe distinguere dalla concorrenza.

Nel caso specifico di Armed and Dangerous, le caratteristiche sono due: i compagni e alcune opzioni fornite dal motore grafico. I compagni sono i succitati Jonesy e Q, che vi seguiranno in buona parte delle vostre imprese (ovviamente, voi controllate direttamente Roman). I due vi seguiranno fedelmente e spareranno contro i nemici verso i quali voi stessi state sparando;

ARMED & DANGEROUS È IL NUOVO GIOCO DEI PLANET MOON STUDIOS, GLI STESSI AUTORI DELL'OTTIMO GIANTS – CITIZEN KABUTO

▲ In alcuni livelli dovrete semplicemente sparare da una postazione fissa impedendo ai nemici di raggiungervi. Qui dovrete sventare l'assedio di un villaggio.

▲ I livelli sono intervallati da divertenti filmati, che vi mostrano i personaggi di A&D alle prese con nemici altrettanto fuori di testa.

hanno comunque una limitata intelligenza artificiale, che, in caso non ricevano diverse indicazioni, li porta ad attaccare automaticamente i nemici più vicini. Scordatevi però che facciano qualcosa di diverso dallo sparare a cattivi nelle immediate vicinanze: non esiste, per esempio, che cerchino di raggiungerne uno che vi sta bersagliando da lontano, e questo è anche un bene, in fin dei conti. Se non volete che combattano automaticamente, potrete impartire loro l'ordine di disporsi in un determinato luogo e restare lì a difenderlo contro chiunque si avvicini.
Jonesy e Q dispongono di un parametro che quantifica l'energia vitale, esattamente come Roman; questo significa che possono essere uccisi in combattimento, ma si tratta solo di un contrattempo: saranno pronti a tornare con voi fin dalla prossima missione. La loro morte è comunque da evitare finché possibile, dato che vi sottrae effettivamente una potenza di fuoco della quale potreste avere bisogno.
Per quanto riguarda il motore grafico, A&D è mosso dall'Amityville II, che è una diretta derivazione di quello che "animava" Giants – Citizen Kabuto. Sua caratteristica principale è quella di includere un gran numero di elementi di scenario che possono essere distrutti a cannonate. Questo fatto non ha solo una funzione puramente estetica, ma anche delle implicazioni tattiche: potete, per esempio, colpire una pietra e farla rotolare addosso a dei nemici, o far crollare sui cattivi davanti a voi una parte di edificio. A volte è indispensabile usare questa opzione: alcuni soldati, per esempio, escono in continuazione da alcune bizzarre costruzioni e il modo migliore per fermarli è far saltare l'edificio stesso. Poi, a ben vedere, non è tutto rose e fiori. Per esempio, è impossibile far crollare delle banali torri d'osservazione di legno (dalle quali i nemici vi sparano), mentre si possono sfondare pareti di cemento....
Il gioco è suddiviso in livelli molto lineari, ciascuno dei quali rappresenta una missione con diversi obiettivi (trovare un oggetto o un personaggio, distruggere delle determinate posizioni e così via). La maggior parte delle missioni prevede delle caratteristiche analoghe a quelle dei vari shooter in terza persona che abbiamo già visto: è possibile, per esempio, uccidere i nemici che sparano da una mitragliatrice fissa e poi usare quest'ultima a vostro vantaggio. La struttura dei livelli è molto lineare: si parte e si segue la strada prefissata dai programmatori, facendo solo qualche deviazione di minima portata, quando è necessario cercare qualcosa di importante.
Anche in questi casi però, avrete a vostra disposizione un radar che, seppur non sempre chiarissimo, vi indicherà senza possibilità di errore dove si trova il vostro obiettivo. Esistono poi delle missioni interamente basate sul fuoco da una postazione immobile: in questi casi, sfruttando una visuale in soggettiva, vi metterete al comando di una mitragliatrice (dotata anche di un mortaio capace di sparare devastanti proiettili esplosivi) e dovrete annientare ondate su ondate di nemici. Ciascun livello vi assegnerà una valutazione finale, che si tradurrà in un punteggio complessivo (espresso in soldi messi sulle teste dei quattro protagonisti; quattro perché c'è anche Rexus).
Tecnicamente, Armed and Dangerous si presenta

▲ All'occorrenza, potrete far cadere alberi o altre strutture addosso ai vostri nemici. Giusto per risparmiarvi un po' di fatica.

LA LOCANDA DELLA CUCCAGNA

Lo chiamano pub, ma ci si può fare di tutto tranne che bere. È una località peculiare, che potete trovare in ogni livello (tranne in quelli in cui dovete solo sparare da una postazione fissa); spesso è indispensabile per acquisire equipaggiamenti senza i quali non si può continuare la missione, mentre altre volte è "solo" utilissima per avere qualche arma in più. Al pub potrete recuperare, infatti, eventuali esplosivi necessari per fare saltare strutture (cancelli, macchine da guerra, edifici e via di questo passo) e farvi regalare qualche arma speciale, anche se a un prezzo. No, non mi riferisco al pagamento in soldi. E nemmeno in natura, eh.... Piuttosto, dovrete fare una rinuncia: Roman può infatti portare un massimo di tre armi e, nel caso abbia già con sé tre gingilli di distruzione, dovrà rinunciare a uno di essi in favore di quello nuovo. Non è obbligato a farlo, ovviamente, ma spesso lo scambio vale il sacrificio. L'attribuzione delle armi, comunque, non segue regole fisse che non siano la missione che state giocando: di livello in livello, vi vengono assegnati gli equipaggiamenti più appropriati, sia all'inizio del gioco che nel pub. Tra gli oggetti più comuni che troverete nel simpatico locale abbiamo un peculiare tipo di esplosivo, che può essere applicato laddove il gioco lo preveda. Vi basterà tenere premuto il tasto X fino al riempimento di un'apposita barra, poi non dovrete fare altro che aspettare il botto. Tra le armi che potrete trovare ci sono inoltre un cannone a forma di trombone (che spara proiettili con traiettoria a mortaio) e un fucile che lancia squali (dovreste trovare una didascalia che lo descrive meglio qui, da qualche parte).

ARMED AND DANGEROUS CERCA DI DIFFERENZIARSI DALLA MASSA SFRUTTANDO LA PRESENZA DI COMPAGNI E ALCUNE CARATTERISTICHE FORNITE DAL MOTORE GRAFICO

▲ Un robot grosso e resistente protegge il vostro obiettivo. Usate l'arma più pesante che avete per liberarvene velocemente.

▲ Non fatevi ingannare dall'aspetto ridicolo di quel bipede: è resistente e dovrete ricorrere al cannone-trombone per abbatterlo.

COMMENTO

Non gli do lo Star Player, ma giusto per un pelo... Perché? Un po' perché chi si aspetta qualcosa sulla falsariga di Giants – Citizen Kabuto ne resterà deluso, un po' perché, nonostante il divertimento che questo titolo sa offrire, si ritrova con un gameplay fatalmente limitato e con dei nemici non molto vari. Il motore grafico Amityville II fa il suo dovere, consentendo di ricreare un ambiente in cui è possibile distruggere quasi tutto e la cosa non ha un valore meramente estetico. Vedete delle pietre in cima alla montagna? Colpitele, così rotoleranno addosso ai vostri nemici che stanno sotto di esse. A volte i poligoni hanno un aspetto un po' grezzo e le texture sono fin troppo semplici, ma, nel complesso, non il comparto grafico si difende più che bene. Il sonoro brilla non tanto per la qualità tecnica in sé, quanto piuttosto per la recitazione nei filmati, che riesce a dare quella caratterizzazione demenziale della quale i personaggi hanno bisogno per creare una buona atmosfera di gioco. Gioco che, alla prova dei fatti, si rivela divertente. È tutt'altro che complesso o profondo: la parte gestionale di Giants è completamente scomparsa (e questo è il motivo principale per cui gli estimatori del titolo precedente potrebbero non gradire A&D), ma diverte per la carica di adrenalina che riesce a trasmettere. A&D è un gioco in cui bisogna buttarsi contro il nemico senza risparmiare munizioni, ma in cui non ci si può permettere di agire senza pensare. Buon gioco, che sarebbe potuto diventare ottimo se avesse avuto quel qualcosa in più.

HARDWARE

A&D funziona sotto Windows 98 SE, ME, 2000 e XP. Necessita di un processore da 1 GHz, supportato da 256 MB di RAM e da 32 MB su scheda video.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

▲ **Il fucile da cecchino è indispensabile quando dovete colpire dei nemici appostati lontano. Divertente come sempre da usare, tra l'altro.**

bene: l'engine, di cui vi ho già diffusamente parlato, svolge il suo lavoro dignitosamente, al solo prezzo di qualche poligono non proprio perfetto e di qualche texture un po' troppo semplice. In tutto il gioco è stata infusa un'atmosfera demenziale e scanzonata, che si vede anche dalla spassosa rappresentazione di alcuni animali (che potete far saltare in aria così, per sport, come accadeva nell'FPS di South Park).
Decisamente buono il sonoro, che si avvale di musiche appropriate (ma non eccezionali) e di un doppiaggio che, nel corso dei filmati, fa sfoggio di una notevole carica comica, il tutto a vantaggio dell'insieme.
Il gameplay di A&D può piacere o meno; per certi versi, questo NON è un gioco per PC, visto che è stato sviluppato in contemporanea per computer e per Xbox e tradisce palesemente la sua origine su console. Eppure, è anche vero che questo tipo di parallelismi nelle conversioni è diventato la regola già da qualche tempo, quindi non ci si può certo aggrappare a discorsi su quanto un genere sia appropriato a una data piattaforma o meno. Per farla breve, dirò che A&D è decisamente un buon gioco, in cui la necessità di azione sfrenata e la necessità di sfruttare lo scenario si combinano in una miscela vincente. Un titolo potenzialmente migliore di quanto effettivamente non sia, sul quale gravano però le incongruenze del motore grafico (vedere sopra) e un certo senso di deja vu, oltre all'impressione, che spesso si ha, che i compagni non siano effettivamente utili, essenzialmente perché non sono dotati di armi all'altezza. Mi sta bene il fatto che Roman debba essere il personaggio che ha più peso sul gioco, ma avrebbero potuto ottimizzare l'impatto dei comprimari sull'azione, rendendoli effettivamente indispensabili, e magari conferendo loro qualche abilità speciale. Ma allora sarebbe stato più un adventure in 3D che uno shooter. Pollice in alto, comunque: se vi piacciono i giochi d'azione, accomodatevi.

PERSONAGGI & INTERPRETI

Chi sono gli inauditi eroi che potremo controllare in Armed And Dangerous? Vediamoli qui.

ROMAN
Credo che di cognome faccia Abramovich. È il capoccia dei Lionheart, nonché il personaggio che controllerete direttamente. Dotato di una gran quantità di armi e di un cinismo inaudito, può dare ordini ai suoi due compagni per coordinarne al meglio gli sforzi. Essendo il vostro personaggio, da lui dipende tutto: potete proseguire il gioco se Jonesy o Q muoiono, ma non se muore Roman.

JONESY
Amico d'infanzia di Roman, è un esperto di esplosivi. Ha condiviso tutte le principali disavventure del nostro eroe e ne è il collaboratore più fedele. Attacca il nemico appiccicandogli addosso dei candelotti di dinamite: quando si dice la finezza...

Q
Un droide che faceva parte della guardia reale. Divenne consapevole di sé in circostanze abbastanza oscure e cominciò a cercare di intavolare una conversazione con gli altri robot. Ritenuto pericoloso, fu incarcerato e conobbe Roman e Jonesy durante la prigionia. È potente e resistente, ma non viene dotato di armi che lo mettano in condizione di valorizzare la sua forza.

REXUS
Rexus è un veggente. Come un certo suo collega, era famoso e stimato; si è poi scoperto che aveva causato un casino non indifferente (aveva perso il Book of Rule), e questo l'ha spinto ad auto-esiliarsi. A causa di un trauma ricevuto, nonostante la sua abilità nel prevedere il futuro, non ricorda praticamente niente del passato. Non potrete controllare direttamente Rexus: vi aiuterà solo nominalmente, giacché potrete osservarlo solo in alcuni filmati.

IL GIOCO È SUDDIVISO IN LIVELLI MOLTO LINEARI, CIASCUNO DEI QUALI RAPPRESENTA UNA MISSIONE CON DIVERSI OBIETTIVI

▶ **Il land shark gun è un fucile che permette di sparare contro il nemico delle pinne di squalo che nuotano nel terreno. Una volta raggiunto il bersaglio, ecco cosa fanno.**

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

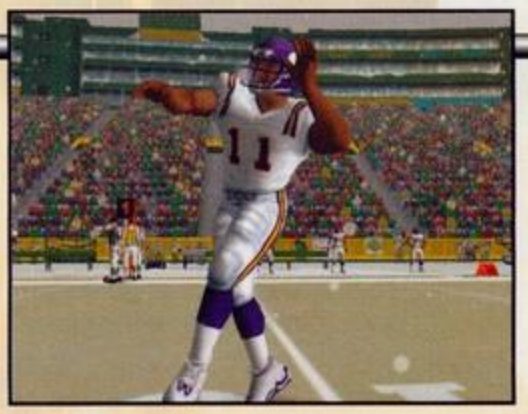
Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

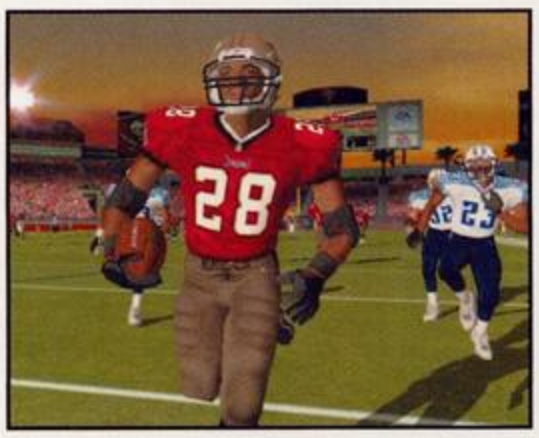
Bentrovati, cari lettori. Questo mese prendiamo in esame due giochi che, nonostante siano usciti da parecchio, riescono ancora a essere, in un modo o nell'altro, molto attuali. Lo stupendo Madden NFL 2002 vi permetterà di giocare un buon football anche su macchine non troppo potenti, mentre Red Alert 2 dovrebbe placare la vostra sete di strategia... Buon divertimento.

MADDEN NFL 2002

Madden NFL è da molti anni il titolo più venduto di EA Sports (merito soprattutto dell'enorme mercato USA), forte di una realizzazione tecnica ineccepibile e di un grado di realismo che i vari FIFA, NBA Live e compagnia non riescono ancora a raggiungere. Potenza del videoludo, Madden ha sfondato anche da noi, nonostante la popolarità del football NFL nell'italico stivale sia assai vicina allo zero, eccezion fatta per il carrozzone mediatico del Superbowl, la finalissima del campionato. Per tutti gli appassionati a corto di euro o semplicemente sprovvisti di PC nuovi di pacca, EA Sports rimanda sugli scaffali in linea economica Classics la versione 2002 di Madden NFL, uno dei pochi casi di videogame per nulla intaccati dall'implacabile scorrere del tempo, anzi. A due anni dalla sua prima uscita, il prodotto si dimostra ancora molto valido sotto tutti i punti di vista. Come da titolo, il gioco è dedicato alla serie professionistica americana (32 squadre, compresi gli allora debuttanti Houston Texans) con l'aggiunta delle più forti compagini europee. Come se non bastasse, poi, è possibile creare squadre e giocatori di fantasia per rendere l'insieme ancora più appassionante e vario. Dalla partita singola, alla stagione, alla modalità Franchise (più campionati da disputare consecutivamente), troveremo tutte le modalità di gioco possibili e immaginabili. Si è accennato al grado di realismo. Beh, il football è uno sport molto tattico, e questo aspetto, dalla marea di schemi all'AI dei giocatori, è stato curato fin nei minimi dettagli. La scelta degli schemi è poi facilitata da un'ottima interfaccia. La grafica è ancora attualissima, vuoi per la resa perfetta dei giocatori (motion capture da favola), vuoi per gli effetti visivi di alto profilo. Poche storie, se ve lo siete perso a suo tempo, è ora giunto il momento di colmare la lacuna. Madden NFL 2002 non può mancare nella collezione di un vero amante degli sport a stelle e strisce.

Dario Ronzoni





TITOLO
Madden NFL 2002
PUBLISHER
EA Sports
COLLANA
EA Sports Classics
PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium II 333 MHz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 8 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

87

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

La saga di Command & Conquer è una delle più apprezzate nel vastissimo panorama degli RTS. A quattro anni di distanza dalla sua prima uscita (un'eternità per il mondo videoludico!), Red Alert 2 torna in versione budget per riproporre la perpetua lotta tra americani e russi, tra tecnologia avanzatissima e potenza dei grandi numeri.
Siamo in un futuro assai prossimo e l'Unione Sovietica, lungi dal ridimensionare il proprio ruolo nello scacchiere mondiale, è a un passo dalla vittoria definitiva contro gli Stati Uniti, il nemico di sempre. L'invasione è ormai questione di ore e le immani truppe del Cremlino si stanno muovendo alla volta delle principali città americane. Presto New York e Washington saranno messe in ginocchio dalla temibile macchina da guerra comunista! Scegliendo di parteggiare per i russi, ci impegneremo in una difficile e laboriosa tattica di attacco per il predominio mondiale. Sposando la causa americana, ci lanceremo invece in una strenua difesa della nostra Patria in nome della libertà. Oltre alle già citate differenze qualitative e quantitative dei due schieramenti (tecnologia da una parte, gran numero di effettivi dall'altra), americani e russi si distinguono fortemente per una serie di caratteristiche peculiari, prime fra tutte le tecnologie top secret, sviluppabili nel corso del gioco. Le singole unità, poi, dispongono di modalità d'attacco secondarie e possono dare vita a numerosissime combinazioni tattiche, in nome di una completezza strategica di valore assoluto. Dalla Campagna, alla modalità Schermaglia (singole missioni da compiere su mappe a scelta), al multiplayer, l'offerta di Red Alert 2 è ancor oggi assai invitante. L'unico neo di questo piccolo grande gioiello di strategia militare rimane il comparto grafico, decisamente obsoleto (non fece gridare al miracolo nemmeno alla sua prima uscita), nobilitato comunque dagli spassosi e ormai leggendari filmati di intermezzo, con tanto di attori in carne e ossa.

Dario Ronzoni

TITOLO
C & C: Red Alert 2
PUBLISHER
EA Games
COLLANA
EA Games Classics
PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium II 266 MHz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 2 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

81

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Bentrovati cari lettori! Questo mese ci occupiamo di una parte dell'emulazione che divide letteralmente in due il pubblico e che riguarda le console "moderne". C'è chi parla di mera pirateria, chi la considera una sfida di programmazione... e voi che ne pensate? Il forum di TGM Online vi sta aspettando...
Buona lettura

FOCUS

DOLPHIN, L'EMULATORE GAMECUBE

L'avevamo preannunciato in un Focus di qualche tempo fa e ora l'ipotesi si è trasformata in realtà: il GameCube, splendida console a 128-bit prodotta dalla Nintendo, si può definitivamente annoverare nel gruppo dei sistemi emulati. Tutto questo grazie al Dolphin, emulatore di cui si dicevano mirabilie già da qualche mese, ma che nessuno aveva ancora mai visto all'opera se non indirettamente.
L'incertezza è continuata fino al 26 gennaio, giorno in cui è stata rilasciata la prima incarnazione pubblica dell'emulatore in questione: in men che non si dica, migliaia di appassionati si sono procacciati la release Beta 1 del Dolphin e hanno potuto constatare con i propri occhi che il programma era in grado di far girare un discreto numero di giochi programmati per il Cubo, con un frame rate basso ma comunque accettabile in molti casi, e con una fedeltà grafica assolutamente stupefacente.
Alla resa dei conti, i game giocabili risultano sette: non mancano prodotti di primissimo piano come Zelda The Wind Waker e Mario Kart Double Dash. L'emulazione sonora risulta praticamente assente, a causa di un problema con il DSP (Digital Signal Processor); solo in Crazy Taxi e Ikaruga è possibile ascoltare la musica riprodotta direttamente dal supporto ottico.
Con un processore a 3 GHz e una massiccia dose di RAM si riesce a ottenere una velocità accettabile, seppur tutt'altro che ottimale: quello che colpisce, però, e che sancisce la bontà intrinseca del Dolphin, è che i game testati risultano effettivamente fruibili. Non ci si limita cioè a osservarli, frustrati in ogni proposito di gioco da prestazioni inaccettabili e da problemi grafici di ogni genere. L'interfaccia del programma risulta estremamente pratica: i comandi con cui si deve confrontare l'utente attualmente sono pochi ma funzionali: dalla schermata iniziale, tramite l'opzione file, si può selezionare l'immagine del gioco che si vuole lanciare; attraverso le icone poste sulla barra delle applicazioni, potremo configurare le opzioni relative all'emulazione stessa e impostare il sistema di controllo che più ci aggrada.

Naturalmente, è possibile utilizzare unicamente immagini di giochi in formato iso/gcm, mentre non si può usufruire direttamente del supporto originale del Cubo stesso.
In definitiva, si può tranquillamente affermare che l'emulazione Gamecube è entrata in una fase attiva: non più chimera, ma tangibile realtà, a patto che il Dolphin sappia confermare nelle prossime release le grandi potenzialità fatte intravedere in questa prima versione Beta.
http://www.mame.net.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

SAILOR MOON SUPER S

SOFTWARE HOUSE: Angel Soft
PIATTAFORMA: Super Nintendo
EMULATORE RICHIESTO: Zsnes

I giochi ispirati all'anime tratto dall'etereo manga di Naoko Takeuchi raggiungono un numero quasi pari a quelli tratti da Ranma e Kenshiro messi assieme! Ebbene sì: il successo televisivo delle guerriere vestite alla marinara ha dato il via a ben cinque filoni di videogiochi differenti. Sailor Moon Super S fa parte di quello un po' più "mainstream" dedicato ai picchiaduro a incontri.

Graficamente il gioco è piacevole, con bei fondali, sprite carini e qualche vaido effetto speciale per compensare le non eccelse animazioni; il sonoro s'attesta su livelli discreti, con musiche mediocri ma buone digitalizzazioni vocali. Il sistema di gioco è piuttosto classico e senza particolari innovazioni, mentre le mosse speciali sono tutte molto semplici da eseguire, super comprese. L'unica novità del gioco consiste nella possibilità di bilanciare i parametri delle guerriere come più si desidera, potenziando alcuni aspetti ma indebolendone altri. Pur essendo molto divertente da giocare, c'è da dire che Angel non è Capcom: Sailor Moon Super S è un gioco buono per gli appassionati ma poco più che sufficiente per gli altri, a causa soprattutto della quasi totale mancanza di elementi che lo rendano un po' più longevo.

Pave (pave25@hotmail.com)

DANTE'S INFERNO

SOFTWARE HOUSE: Beyond / Denton Designs
PIATTAFORMA: Commodore C64
EMULATORE RICHIESTO: Ccs64, Vice

Ecco a voi uno dei giochi più odiati della storia del Commodore 64, eppure dotato di grande carisma: volete mettere il gusto di farsi un giretto attraverso i vari gironi dell'Inferno dantesco, con personaggi (Caronte, Minosse, la Gorgone, gli avari, i violenti...) e situazioni prese in maniera più o meno fantasiosa dalla Divina Commedia ?
Per non parlare delle musiche, piuttosto adatte ad accompagnare il viaggio del nostro Dante. Sulla realizzazione grafica è sufficiente dire che risulta funzionale, con dei picchi positivi in alcune ambientazioni piuttosto evocative per chi conosce l'opera, mentre paiono meno curati i personaggi.
Il gioco soffre per la difficoltà inimmaginabile: si ha una sola possibilità per completare l'avventura e dover ripetere decine di volte l'intero percorso facendo esattamente le stesse cose non è molto esaltante... Con gli emulatori e i savestate, per fortuna, ci si può togliere lo sfizio di giocarlo finalmente per intero, eliminando la profonda frustrazione. A quel punto, avremo però il problema opposto di poter assistere al mesto finale, davvero indegno. Resta comunque un titolo da provare.

spettacolare e divertente.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

Daniele "Wergio" Vergini talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

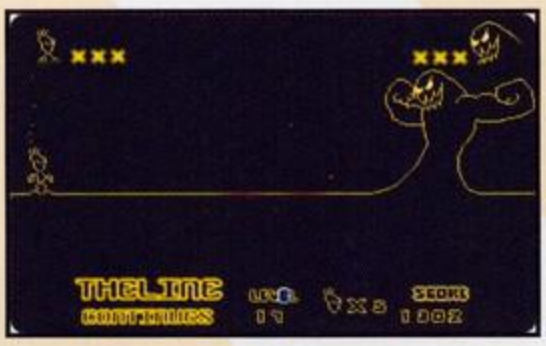
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Speciale GPI Contest e Click Awards

Questo mese dedichiamo interamente la Talent Zone ai GPI Contest, una serie di concorsi conclusi recentemente (con interessanti premi messi in palio da Ati, Trust e Pergioco), organizzati da GameProg.It e dedicati ai vari aspetti del game development. Questa prima edizione ha registrato una discreta partecipazione, ma vi aspettiamo ancora più numerosi nell'edizione 2004: tenete d'occhio **http://contest.gameprog.it** per info più fresche!

Oltre ai succosi premi, i GPI Contest vi permettono di mettere in mostra il vostro talento, e poi chissà, in futuro la vostra passione potrebbe diventare un lavoro vero e proprio! Lo spazio è tiranno, quindi non posso dilungarmi nel parlarvi di tutti i contest, il cui elenco comprende Game Design Contest, Tutorial Contest, Special Effect Contest, Artificial Intelligence Contest, 3D Modeling Contest, Audio Contest, **Click Awards**. Per tutti questi concorsi sono stati presentati lavori molto interessanti, ma in questa sede voglio dare spazio in particolare all'ultimo di quelli citati: si tratta dei Click Awards, una sorta di "Oscar" del mondo degli sviluppatori italiani di The Games Factory in cui vengono premiati i migliori giochi dell'anno. In questa edizione le nomination sono state assegnate a 5 giochi: Leander (già vincitore del TGM Game Factory), **MaxBlaster** (l'ultimo gioco "a tema redazionale"), The Line continues, Dement Commerce e TJ Arcade. Troverete gli ultimi 3 sul DVD allegato, mentre MaxBlaster è recuperabile nell'area Premium di TGM. Leander, invece, è presente su un DVD di qualche mese fa. Passiamo ora a snocciolare i risultati: il vincitore incontrastato di questa edizione è MaxBlaster (che vince le categorie Best Graphics, Best Gameplay, Best Game); il gioco, sviluppato dai "DGtal Factory" (hayatojin@hotmail.com), dimostra che anche con TGF si possono realizzare titoli 2D divertenti e senza alcunché da invidiare ai giochi realizzati "alla vecchia maniera". MaxBlaster è un clone del mitico Bomberman (o DynaBlaster) e può vantare un'ottima realizzazione grafica e un buon bilanciamento della difficoltà: davvero ben concepiti i boss di fine livello, con delle "abilità" speciali così differenti e fantasiose che mi hanno davvero sorpreso. I miei complimenti anche per le belle caricature dei redattori di TGM e per la storia di fondo molto simpatica!

Leander 1.1 (vincitore della categoria Best Sound, e secondo classificato in tutte le altre) è la versione aggiornata del gioco vincitore del concorso TGM Game Factory: in più, presenta quattro livelli "speciali" che sinceramente non ho trovato molto divertenti... Tuttavia, il gioco in sé resta eccellente ed estremamente divertente da giocare. Leander è ben realizzato anche dal punto di vista grafico e anche per quanto concerne la varietà di comportamento dei nemici. I miei complimenti alla Next-Bit (www.next-bit.com), che è riuscita sicuramente a creare un gioco particolare e dal gameplay innovativo (a mio avviso ricorda un po' il vetusto MoonStone).



The Line continues di Bepposoft (www.Bepposoft.too.it) è il secondo episodio di un gioco davvero innovativo di cui abbiamo già parlato sulla TZ, la cui trama racconta la fuga di uno strano essere da un mondo monodimensionale. Purtroppo, però, le novità in questo seguito non sono moltissime (a parte l'ottima l'iniziativa di inserire un boss di fine gioco) e la dinamica è esattamente la stessa del predecessore. Tuttavia, restano notevoli gli effetti particellari, il colore giallo un po' psichedelico e la tensione del gioco che fa restare sempre coi nervi a fior di pelle... The Line 2 continua ad avere sempre qualcosa di "magico" e attraente! Da menzionare anche l'orecchiabile canzoncina iniziale: non so perché, ma mi è rimasta in testa per giorni!!

Dement Commerce di Tato's Games e Bepposoft, è un "tipico" simulatore di "compravendita" molto semplice e ripetitivo: il suo vero punto di forza è in realtà la demenzialità concentrata allo stato puro che permea ogni elemento del gioco, a partire dal Readme fino al tema musicale: si tratta di una specie di technorap realizzato campionando rutti e pernacchie (molto curato ed esilarante, ascoltare per credere!). Da segnalare una "chicca", ovvero la possibilità di selezionare dei simpatici Midi di sottofondo da una lista di titoli improbabili!

TJ-arcade di Megamind Reality (smart.tin.it/lupodj), infine, è un piccolo gioco dalla grafica simpatica ma niente di più, considerata la sua semplicità: si tratta di colpire delle palle di cannone prima che cadano su una colonia di formiche, ma il problema sta proprio nel bilanciamento della difficoltà. Nulla infatti ci impedisce di rimanere fermi in un punto e sparare come pazzi per arrivare in fondo al gioco senza fatica.

Detto questo vi saluto, raccomandandovi di presenziare al Webbit di Padova nel mese di maggio! Per maggiori info: **http://webbit.gameprog.it.**

TGM STYLE

Finalmente la sensazionale linea di prodotti firmati TGM

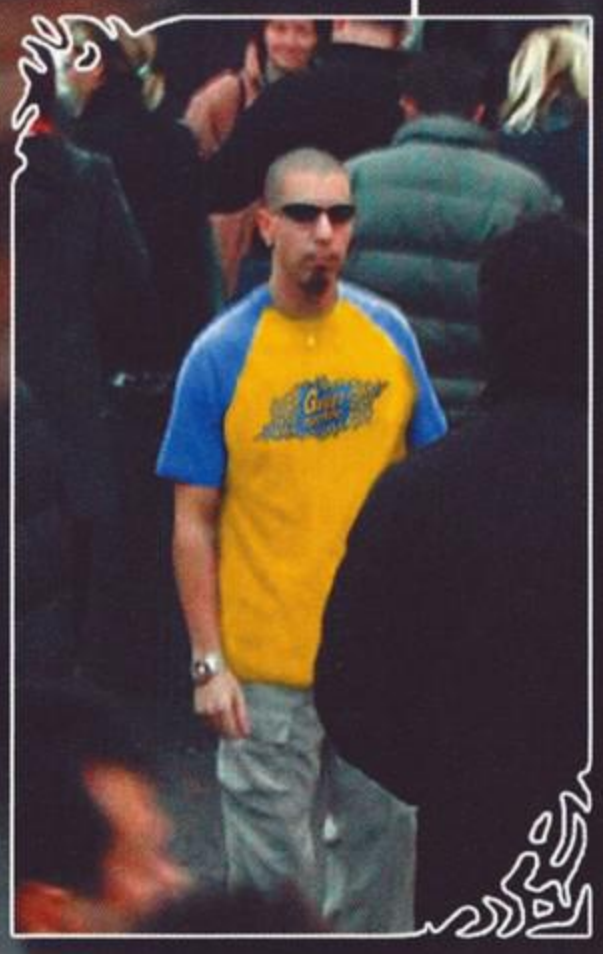
corri su

www.tgmonline.it/tgmstyle

e scegli la tua

TGM-Shirt

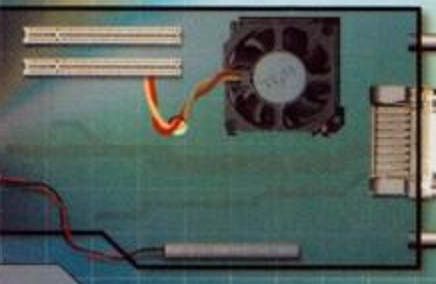
OBJECT ID: RAFFO



THE GAMES machine

Paolo Besser paolone@xenia.it

Hardware



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

I computer portatili non sono tradizionalmente il massimo per giocare. Anche comprando quello con il processore e la GPU mobile più potenti, prima o poi, si sente la necessità di aggiornare qualche cosa, e non si può. ASUS, comunque, ci ha mandato un sistema davvero interessante...

ASUS L5 – 3,2 GHz

Produttore: ASUS
Prezzo al pubblico: € 2500 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 8

+ Prestazioni di alto livello...
+ Dotazione hardware di prima scelta
− Piuttosto pesante
− Caratteri troppo piccoli alla risoluzione standard

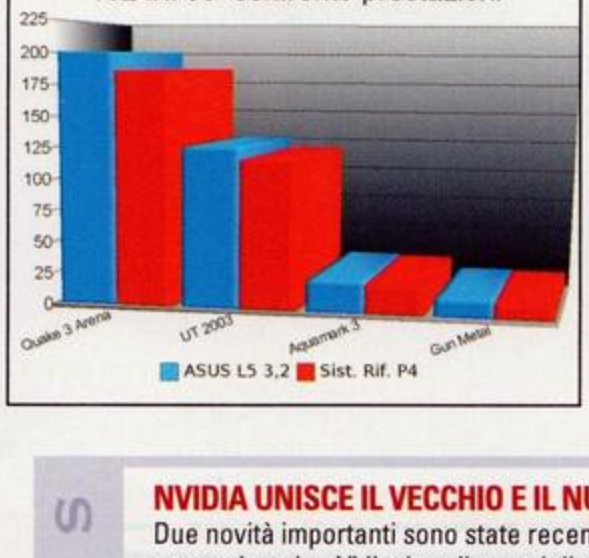
8

ASUS sa, senza dubbio, come si realizzano i portatili. La linea L5 è sicuramente una delle più interessanti in assoluto, e fornisce delle soluzioni hardware davvero encomiabili. Il modello a 3,2 GHz monta un processore centrale Pentium 4, un disco fisso da 80 GB, l'audio surround a 5.1 canali AC97 (bisogna però dotarsi di un impianto di casse con ingresso ottico-digitale S/PDIF), un masterizzatore DVD-RW, modem e scheda di rete da 1 Gbps integrati, e memoria RAM da 1 GB. Per quanto riguarda le connessioni con l'esterno, l'L5 monta un drive per il floppy, un lettore di memory card SD e MMC, una porta seriale, una a infrarossi (IrDA), una firewire, quattro USB (1.1 e 2.0), una porta parallela per le stampanti e le uscite video per un monitor SVGA e un televisore (composito e s-video). Come ciliegina sulla torta, il portatile è in grado di collegarsi alle reti senza fili wi-fi aderenti allo standard 802.11g. Insomma, tutto quello che serve per rimpiazzare un sistema desktop è qui, in uno spazio simile a quello di un libro rilegato.

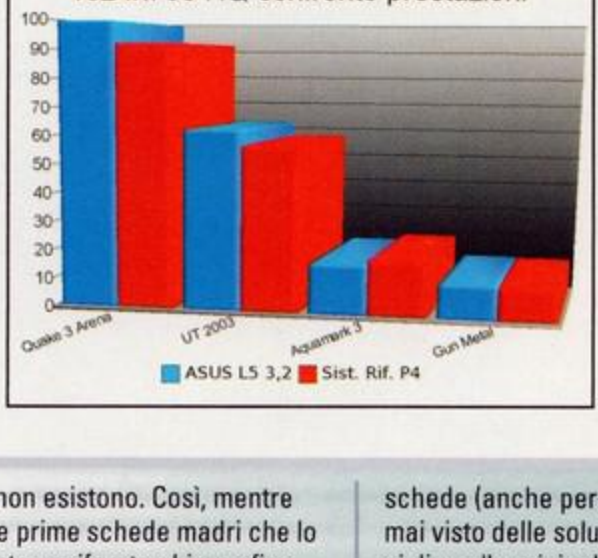
Dal punto di vista della visualizzazione, l'ASUS L5 monta uno schermo a matrice attiva da 1400x1050 pixel, una risoluzione davvero elevata per i 15 pollici a disposizione, che rischia di offrire dei caratteri troppo piccoli alle impostazioni standard. Poco male, perché da una parte la risoluzione si può abbassare con relativa tranquillità anche a valori più "modesti", senza grosse perdite di qualità (ATi ha lavorato per anni su questa cosa), e dall'altra è sempre possibile modificare le impostazioni di Windows per rendere tutti gli oggetti più grandi, anche se molti programmi purtroppo non lo gradiscono. Sui giochi, invece, c'è poco da dire. Il chip Radeon 9600 mobile integrato offre le stesse prestazioni di una Radeon 9600 liscia, con pregi e difetti che ne derivano. Sicuramente, il chip è in grado di supportare tranquillamente i giochi attuali fino a 1024x768, e con quelli vecchi si possono addirittura impiegare i filtri. Inevitabilmente però, la sua efficacia con i titoli futuri tenderà a scemare col tempo.

Considerando l'acquirente medio di un sistema portatile come poco avvezzo al gioco, tuttavia, possiamo essere già più che soddisfatti di quanto può offrirci questo sistema, che possiamo anche pensare di portarci dietro a un bel LAN Party.

I BENCHMARK: Abbiamo messo il portatile di ASUS (barre rosse) a confronto con il nostro solito sistema di riferimento (barre blu), al quale abbiamo montato una Radeon 9600 liscia della Creative (per la precisione, quella che abbiamo recensito il mese scorso), ottenendo i risultati che vedete riportati qui di seguito. Il portatile era collegato alla corrente. Le batterie, a massimo regime nel 3D, durano circa un paio d'ore.



◀ Grazie al processore centrale più veloce, Quake 3 Arena e Unreal Tournament 2003 fanno sicuramente figura migliore sul portatile di casa ASUS. I vantaggi tendono comunque ad assottigliarsi con Aquamark 3 e Gun Metal, segno evidente che i processori di fascia media sono comunque sottodimensionati rispetto alle esigenze. Abbassando la risoluzione, però, su questo portatile si gioca benissimo!



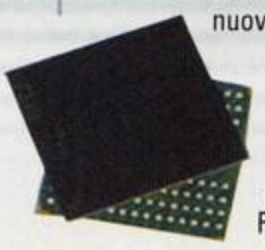
◀ Attivando i filtri anisotropo e antialiasing, invece, la scala di valori si dimezza letteralmente. I duecento frame per secondo di Quake diventano cento, ma se non altro gli altri test reggono meglio l'impatto. Premesso che i venti frame e i 13 di Aquamark e Gun Metal sono pochini, sta di fatto che l'AA e l'AF si possono usare con la maggior parte dei giochi. La resa sul monitor LCD è comunque ottima.

HARDWARE

N E W S

NVIDIA UNISCE IL VECCHIO E IL NUOVO

Due novità importanti sono state recentemente annunciate da nVidia: lo sviluppo delle schede grafiche con bus PCI-Express e di alcuni nuovi modelli di FX5700 Ultra con memorie GDDR3. Nulla di rivoluzionario, quindi, ma solo l'adattamento alle nuove esigenze del mercato. È infatti noto che presto il nuovo bus PCI Express sostituirà (sempre se le cose vanno come dovrebbero) progressivamente l'attuale AGP 8x, come bus di preferenza per le schede video, ma che le soluzioni espressamente pensate per questo nuovo tipo di connettore ancora non esistono. Così, mentre siamo in attesa delle prime schede madri che lo supportino, e del tanto vociferato chip grafico R423 di ATi (la prima GPU espressamente pensata per il PCI Express), nVidia ha trovato un modo di adattare le sue attuali linee FX al nuovo standard, per mezzo di un chip bridge che, a detta di nVidia, "non riduce affatto le prestazioni, e anzi consente di sfruttare fin da subito la maggiore ampiezza di banda resa disponibile da PCI Express". Noi naturalmente siamo curiosissimi di provare queste nuove schede (anche perché in passato non abbiamo mai visto delle soluzioni bridged andare più veloci di quelle originali) e, nel frattempo, ci fa piacere sapere che presto potremo mettere le mani su una GeForce FX5700 ultra dotata delle nuove memorie GDDR3 che, a fronte di un consumo energetico inferiore, promettono frequenze ancora più elevate. Strano, quindi, che non siano state impiegate nelle ben più potenti linee FX5900...



CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.2 e Detonator 53.03, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

SAITEK ST90

Produttore: Saitek
Prezzo al pubblico: € 19,00 (IVA inclusa)

8	INSTALLAZIONE
5	INNOVAZIONE
8	PRESTAZIONI
9	COMPETITIVITÀ

\+ Si piega e si porta ovunque
\+ Buono per destri e mancini
− Nessuna innovazione
− Non sembra particolarmente resistente

7

Chi gioca solo coi simulatori di volo o con altri generi che necessitano di un joystick, deve necessariamente orientarsi su un controller massiccio, generoso di tasti e di funzionalità. In altre parole, ha bisogno di una periferica costosa. Ma chi invece giochicchia ogni tanto, e non intenzione di investire grosse cifre in un joystick che poi userà solo in una miserevole percentuale del suo tempo, è inutile che spenda troppi soldi. Saitek ha una linea di periferiche ultra-economiche che funzionano bene e che si adattano a tutte le situazioni, pur con qualche necessario compromesso. L'ST90, per esempio, costa pochissimo: meno di venti euro. Lo si tira fuori dalla confezione, si aprono le tre gambe piegabili, lo si appoggia al tavolo e si infila la spina USB nell'apposita porta del computer. Basta, problema finito. Windows 2000, ME e XP lo riconoscono al volo e lo usano senza neanche passare per la fase di calibrazione, vera e propria iattura dei tempi passati. In ogni caso, su un CD viene fornito il driver per Windows 98 e un programma di creazione dei profili per tutti i sistemi compatibili. Il joystick poggia su una base minimale, e un meccanismo a molla lo rimette in posizione centrale quando è a riposo. Per quanto riguarda il materiale impiegato nella costruzione, possiamo dire che sembra abbastanza resistente, ma siamo piuttosto scettici sulla sua durata quando il giocatore ha la mano pesante. In definitiva, insomma, ci troviamo di fronte a un prodotto che può regalare molte soddisfazioni all'utente occasionale, che non avanza molte pretese. L'ST90 rimane una periferica valida se confrontata con altre soluzioni presenti all'interno della stessa fascia di prezzo, ma deve logicamente chinare il capo di fronte ai joystick "adulti".

TECHSOLO TCA-3010

Produttore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 24,00 (IVA inclusa)

6	INSTALLAZIONE
6	INNOVAZIONE
8	PRESTAZIONI
8	COMPETITIVITÀ

\+ Non teme gli interni
\+ Veloce, leggera e discreta
− Non cattura l'audio
− Immagini sgranate a 640x480

7

Se siete alla ricerca di una telecamerina piccola, discreta, che si può attaccare praticamente ovunque e che fa egregiamente il suo dovere, senza nulla più, forse avete trovato l'oggetto che vi serve. Questa webcam, infatti, è dotata di una base a molletta che ne semplifica l'applicazione a monitor LCD, ripiani degli armadi, e qualsiasi superficie che abbia uno spessore inferiore ai due cm. La base, inoltre, è abbastanza larga da consentire il semplice appoggio (su un tavolo, su un monitor) e, con un po' di biadesivo, si può fissare facilmente a qualunque superficie. Detto questo, la TCA-3010, a soli 25 euro, consente di acquisire filmati a 25 fps in formato VCD PAL (352x288), anche se privi di audio (dovrete quindi usare un microfono esterno se intendete registrare anche il "rumore"), spingendosi perfino a 640x480 pixel. La telecamera è dotata di un dispositivo autofocus e di regolazione automatica del colore. È l'ideale, dunque, per tutte quelle operazioni come le chat su Internet, la ripresa di brevi filmati e i sistemi di telecontrollo. Qualche problema nell'installazione e molto scarne le istruzioni. A parte i driver, non c'è altro software a corredo.

TDK PUNTA SUI DVD REGISTRABILI

In una conferenza stampa tenutasi lo scorso 3 marzo al Museo della Scienza e della Tecnica di Milano, TDK ha presentato i suoi nuovi supporti riscrivibili e masterizzatori di DVD, mostrando anche alcune interessanti statistiche. Stando alle loro ricerche di mercato, infatti, pare che il DVD+RW sia il formato di registrazione riscrivibile preferito fra i due attualmente disponibili, complice anche il fatto che i primi videoregistratori "da salotto" di DVD usano proprio questo formato. Per quanto riguarda invece i supporto WORM, vale a dire quelli che si scrivono una volta sola, i formati +R e -R sono praticamente alla pari, e tali rimarranno anche nei prossimi anni, quando la diffusione dei DVD registrabili assumerà lo stesso andamento che ebbero i CD registrabili negli scorsi cinque anni. La loro diffusione, tuttavia, secondo TDK rimarrà comunque più limitata rispetto a quella dei CD. TDK, in ogni caso, ha deciso di lanciare verso la fine dell'anno i suoi primi supporti +/-RW a 9 GB, su doppio strato, dicendosi speranzosa che basti "un aggiornamento del firmware" per consentire alla maggior parte degli attuali registratori di utilizzarli.

SIS PREPARA I SUOI DRIVER A 64 BIT

SiS ha recentemente annunciato la disponibilità dei driver a 64 bit per i suoi chipset SiS755, SiS755FX e SiS760, destinati ad accogliere i processori delle famiglie Athlon 64 e Opteron. I driver per il bus IDE, per l'AGP e la scheda di rete sono già stati inseriti nella beta di Windows XP 64 bit Edition, mentre quelli per il controller Serial ATA e

NEWS

LOGITECH POCKET DIGITAL 130

Produttore: Logitech
Prezzo al pubblico:
€ 120,00 € (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 8

+ Molto bella da vedere
+ Scatta foto decenti e occupa poco spazio
− Ogni tanto delude le aspettative
− Manca un display sul retro

8

Diciamolo pure chiaro e tondo. Fino a poco tempo fa le fotocamere digitali economiche, quelle sotto il mezzo milione di lire per intenderci, erano semplicemente dei giocattolini per adulti: dotate di lenti inadeguate e di sensori poco sensibili, scattavano delle foto semplicemente orrende, che facevano rimpiangere anche le peggiori fotografie tradizionali, scattate con un rullino scaduto e con le impostazioni dell'otturatore sbagliate. Oggi, per fortuna, non è più così, e con una spesa pari a 120 euro possiamo portarci a casa un apparecchio in grado non solo di scattare delle buone foto a 1280x1024 pixel, ma anche di stare facilmente dentro al taschino di una giacca o di una borsetta. La Pocket Digital 130 è dotata di un obiettivo a 1,3 megapixel e la memoria di 16 MB consente di memorizzare fino a 40 foto in alta risoluzione (e circa 130 in bassa, a 640x480). Il collegamento al PC avviene tramite la porta USB. La macchina è dotata di flash, il che rende possibile il suo uso nei luoghi scuri. Negli esterni, tuttavia, ogni tanto le foto vengono misteriosamente mosse e sovresposte, deludendo le aspettative. Si sente un po' la mancanza di un display sul retro, ma visti il costo e le dimensioni dell'apparecchio, sarebbe stato davvero pretendere troppo.

CREATIVE MUVO² 4.0 GB

Produttore: Creative
Prezzo al pubblico:
€ 320,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 8

+ 4 GB di spazio sono molti, viste le dimensioni ridotte
− Ricezione FM e microfono disponibili solo separatamente
− Scomodo sistema di menu su display troppo piccolo

8

Cominciamo dai pregi. Il Muvo² è indubbiamente un bel lettore MP3, dalle dimensioni estremamente contenute e dalla capienza davvero encomiabile, visto che in uno spazio inferiore a quello di un pacchetto di sigarette possiamo stipare l'equivalente di 80 CD audio. La connessione USB 2.0 consente, inoltre, un transito facile e veloce della musica, da e verso il PC, con l'ovvia conseguenza che per "riempire" questo player occorrono meno di dieci minuti (per contro: il vecchio Muvo da 128 MB con USB 1.1 ci metteva mezzora), a patto però di disporre di questo tipo di interfaccia (altrimenti la velocità sarà di molto inferiore). I problemi sorgono quando scopriamo che le opzioni di registrazione vocale e la radio FM, due caratteristiche di non poco conto, sono disponibili soltanto acquistando un cavetto speciale a parte. Il che, dopo aver speso ben 320 euro, è semplicemente inaccettabile. Inoltre, va aggiunto che per cifre di poco differenti, spesso inferiori, non è difficile trovare un iPod (il lettore più trendy del momento) da 10 GB, poco più grande ma con una capienza doppia e un display indubbiamente più comodo da usare. Così com'è, il Muvo² è sicuramente un buon apparecchio, ma che richiede una politica commerciale un po' più aggressiva.

HARDWARE

N E W S

per l'audio saranno presto disponibili sul sito di SiS. Intanto, la società ha annunciato anche la produzione di un nuovo south bridge, il SiS965, che supporta PCI Express, Gigabit LAN integrata e fino a quattro porte SATA.

HERCULES DICE ADIEUX ALLE SCHEDE VIDEO

Dopo essere stata una delle prime, e la più a lungo rispettata azienda partner di ATi nel settore delle schede video, Hercules ha improvvisamente deciso di occuparsi di altro. "Ci siamo accorti che il settore delle schede grafiche non ci consentiva più di esprimere tutto il nostro potenziale – ci ha confidato un product manager dell'azienda francese – e che la maggior parte dei nostri introiti derivava da altri prodotti. Così abbiamo deciso di concentrarci maggiormente su questi ultimi". La posizione di Hercules tradisce un certo malessere, che probabilmente sarà destinato ad allargarsi anche ad altre aziende produttrici di schede video, costrette, ormai, a inseguire frettolosamente i capricci di ATi e

nVidia e a produrre schede video, spesso in grossi volumi, che tendono a differenziarsi solo per il dissipatore e, quel che è peggio, a diventare prestissimo obsolete, col rischio di non venderle. Il marchio Hercules comunque non sparirà affatto: semplicemente, lo vedremo sempre più applicato a schede audio e altri prodotti del genere. Chi ha comprato una scheda 3D Prophet comunque non si preoccupi, le condizioni di garanzia e l'assistenza post vendita saranno garantite.

Modding Zone

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Avete mai desiderato tenere sott'occhio le temperature interne del case? Questo mese vi diciamo come fare. Come sempre vi ricordo il significato delle voci della pagella: Funzionalità (quanto serve, effettivamente, e come svolge il proprio dovere); Installazione (quanti insulti devo tirare prima di vederlo funzionare, meno ne tiro e più si alza il voto) e Cool Factor (tamarraggine intrinseca dell'oggetto).

COOLMASTER COOLDRIVE 4

Produttore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 90,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 6
INSTALLAZIONE 4
COOL FACTOR 10

6

A prima vista si direbbe un'autoradio, ma in realtà è un cassettino per raffreddare il disco fisso, a cui hanno applicato un pannello frontale dotato di display illuminato, presa d'aria per l'hard disk e alcuni eleganti pulsanti per la sua gestione. Il display permette di controllare la velocità di rotazione di quattro ventole e la temperatura di processore, case, disco fisso e scheda video. Il controllo della temperatura avviene tramite quattro sensori che vanno applicati con attenzione alle parti da monitorare, mentre le ventole, per poter essere controllate, devono essere necessariamente di tipo tachimetrico (a tre fili, e con il connettore piccolo), inoltre, una volta connesse al Cooldrive 4, la loro alimentazione sarà gestita sempre dall'apparecchio, a 12 volt, vanificando eventuali modifiche per farle andare a 7v (più silenziosamente). L'installazione dell'attrezzo è laboriosa, se non altro perché le connessioni sono serigrafate direttamente sulla scheda applicata al pannello, e le istruzioni non dicono assolutamente niente, neanche l'orientamento da dare ai sensori. Non solo: se la ventola della CPU non è collegata (alcune schede madri non amano particolarmente il fatto che la ventola della CPU sia collegata altrove, e non si accendono neppure), il Cooldrive emette un fastidiosissimo allarme che non può essere disabilitato "a priori", e anche collegandogli furbescamente un'altra ventola emette comunque un fastidioso "bip" ogni volta che accendiamo il computer. Per il resto, si tratta dell'aggeggio inutile per eccellenza, atto soltanto a stupire gli amici quando guardano il nostro PC. Ma vogliamo mettere la soddisfazione di tenere sempre sott'occhio le temperature dei vari componenti, senza dover appesantire il sistema con programmi di controllo vari e assortiti? Agli overclocker più convinti, però, può servire perfino a qualcosa.

TECHSOLO TKM-220

Produttore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 35,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 9

8

Direte voi: e che ci fanno una tastiera e un mouse nella modding zone? Qui solo ventole, neon, lampade speciali... E invece no: questa tastiera e questo mouse figurano troppo bene accanto a un case "moddato", soprattutto se fa largo uso di led e luci blu. I suoi tasti infatti sono in plastica bianca e possono 1) reagire ai neon speciali se sono fuori dal computer e "illuminano" la stanza, 2) illuminarsi di blu pigiando un comodo pulsantino sulla destra del tastierino numerico. Il gioco di luce è splendido, e viene ripreso anche dal mouse ottico fornito in dotazione che, oltre ad accendersi del classico rosso del sensore, sulla superficie semitrasparente si illumina di uno splendido blu cobalto. Il layout compatto della periferica principale costringe, purtroppo, l'utente di una vecchia tastiera standard a riabituarsi (non è facile trovare i tasti Invio e Backspace se non sono esattamente sul lato destro del blocco grande). Chi cerca lo stile a tutti i costi troverà in questo prodotto qualcosa di fenomenale… e a un prezzo veramente basso!

COOLMASTER JET7

Produttore: Coolmaster
Prezzo al pubblico: € 45,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 9

8

A vederlo sembrerebbe il classico attrezzo "tamarro", bello da vedere ma fondamentalmente inutile, visto che gli attuali dissipatori ad aria per i processori già compiono egregiamente il proprio dovere. Estetica a parte, dunque, perché un individuo sano di mente dovrebbe montare una cosa che sembra il motore di un jet (da qui il nome) all'interno del proprio PC? Il motivo è semplice: perché il JET7 non è una semplice ventola, ma un sistema capace di disperdere in maniera uniforme il calore "raccolto" dal dissipatore in alluminio. Montarlo è estremamente semplice: lo si collega al socket (o alla gabbia) del processore, a seconda della versione per AMD o Intel, lo si alimenta con un molex in arrivo dall'alimentatore, e si collega il filo giallo (controllo tachimetrico) alla scheda madre, in modo che quest'ultima possa rilevarne il funzionamento. Il JET7 è dotato anche di due led, uno bianco e uno rosso, che offrono anche un bel gioco di luce a chi ha un case trasparente. Unica controindicazione: è piuttosto pesante e serve un case abbastanza largo per farcelo entrare senza problemi.

Matteo Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vampiri e campi di battaglia: ad aprile la FragZone di TGM Online raddoppia!

Ho sempre detestato Jerry Calà: questo mese, però, siamo riusciti a sintetizzare al meglio il concetto di "doppia libidine con i fiocchi". Le prime pagine della FragZone vi presentano infatti ben due eventi multiplayer marchiati TGM, che vi costringeranno a stare con il naso attaccato a TGM Online notte e giorno per almeno tutto il mese di aprile. Ottimi contenuti anche per gli amanti di Pro Evolution Soccer 3, e per chi vuole continuare le avventure "solitarie" con Half-Life. Chiude la rassegna lo spazio dedicato a Star Wars Galaxies, che riscuote crescente successo tra le mura redazionali... Una primavera niente male per risvegliarvi dal torpore dell'inverno!

Il mese di aprile è denso di eventi nella FragZone di TGM Online: non solo parliamo di cronache di vampiri legate al fantastico gioco in omaggio di questo mese, ma anche di uno strepitoso evento legato ad America's Army. Vi bastano tutti clan più forti d'Italia?

VAMPIRE TGM CHRONICLES

Globuli rossi, luce del sole e paletti di frassino: non è un film di Francis Ford Coppola, ma il genere di attrezzi di cui potreste servirvi in un'avventura in cui sono presenti vampiri assetati del vostro sangue. In questo caso, tuttavia, non fuggirete dalla belva più carismatica della letteratura mondiale, perché sarete voi a impersonarla assieme ad alcuni amici in un evento molto intrigante organizzato da The Games Machine in collaborazione con un nutrito drappello di appassionati legati al sito di Vampire Italia (http://www.vampireitalia.multiplayer.it). Si tratta di una manifestazione molto particolare che prenderà il via ufficialmente dalla fine di marzo e si protrarrà per tutto il mese di aprile: recandovi nella FragZone di TGM Online già fin da ora, potrete accedere alla sezione dedicata a quest'evento cliccando sull'icona nel menu di destra raffigurante il logo di Vampire. Da lì sarà possibile accedere al sito dell'evento e procedere all'iscrizione: la procedura è piuttosto particolare poiché la natura stessa dell'evento presuppone un gruppo di tre giocatori protagonisti delle cosiddette TGM Chronicles. Per tutti coloro tra voi che hanno una certa familiarità con i giochi i ruolo tradizionali sarà come fare un rapido balzo nel passato grazie alle nuove tecnologie dell'Online Gaming. Il sistema multigiocatore di Vampire è strutturato affinché un party da tre giocatori si avventuri per le mefitiche ambientazioni che fanno da sfondo allo storyboard del gioco originale, in compagnia di un quarto incomodo che si preoccuperà di far loro da narratore (quello che nella terminologia classica dei titoli della serie D&D è il master). Quest'ultimo è in pratica il burattinaio della vicenda, colui che decide quali e quanti avversari il gruppo incontrerà sul suo cammino durante l'avventura e i tesori che troverà lungo il percorso: più in generale, predisporrà una serie di sanguinolenti particolari che renderanno ogni sessione di gioco diversa dall'altra. La parte delle vittime design... ehm... dei volenterosi avventurieri spetta ovviamente a voi, mentre quella dei narratori a un gruppo di ragazzi della comunità di VampireItalia. Queste creature hanno interrotto il loro sonno millenario preparandosi a lungo in previsione dell'evento, e vi posso garantire che vi aspettano avventure ad altissimo tasso di emoglobina...

Chi ha detto che i vampiri temono il fuoco?

Le iscrizioni per partecipare l'evento si apriranno il 29 marzo e si chiuderanno esattamente una settimana dopo, ovvero il 6 aprile. Durante la settimana successiva, si formeranno gli accoppiamenti tra i vari gruppi e i narratori, fissando la data e ora in cui il gruppo si dovrà incontrare sui server ufficiali di Vampire: indicativamente, le sessioni di gioco si terranno dal lunedì al venerdì e saranno della durata approssimativa di due ore (mostro più tesoro meno); purtroppo, visto l'esiguo numero di giocatori ammessi a partecipare a ogni singola sessione, abbiamo la possibilità di far giocare solo una trentina di gruppi nell'arco di tutto il mese di aprile, per un massimo di novanta giocatori. Contiamo di aggiungere altri narratori alle nostre fila al fine di prolungare l'evento con una nuova serie di sessioni di gioco: chissà che in qualcuno tra voi non si celi un futuro custode delle cripte.

Soli, di notte, in un gioco di vampiri: cosa può andar storto?

Per tutte le informazioni del caso e ovviamente per leggere il regolamento completo, vi rimandiamo alla pagina ufficiale ospitata nella FragZone di TGM Online.

Preparate l'aglio e fatevi sotto: di certo non servirà per il soffritto...

Quanto ad atmosfera, Vampire è un gioco che non scherza: occhio agli angoli bui...

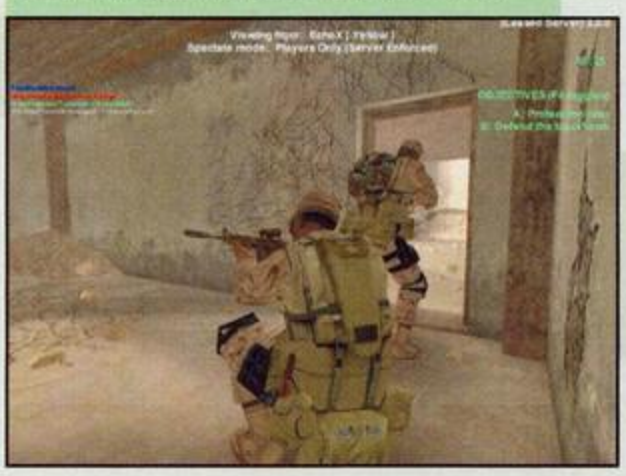
AMERICA'S ARMY TGM COMPETITION

In collaborazione con

GamesClan NetGamers House

I lettori di TGM Online hanno un gusto particolare per gli scontri epici e la coppa di Medal of Honor ha dato lo spunto per molte riflessioni sui reali fabbisogni della community italiana: dopo MOH: AA è la volta di America's Army, un titolo ormai giunto alla sua piena maturità e in costante espansione. Solo in Italia i clan attivi sono oltre una decina e l'evento che abbiamo in programma nasce proprio dal loro impulso grazie alla persona di N@poleone, assiduo frequentatore del nostro forum su TGM Online. Questo nipotino dello Zio Sam ha tramato alle nostre spalle per un paio di mesi contattando tutti clan italiani di America's Army, ottenendo collaborazione e supporto in abbondanza. Similmente a quanto accadrà per l'evento legato a Vampire, la sezione dedicata alla gestione online della competizione aprirà ufficialmente il giorno 29 marzo nella FragZone di TGM Online: per una settimana, tutti i clan desiderosi di partecipare con una propria formazione potranno iscriversi tramite l'apposito form, mentre tutti i clan che coorganizzano l'evento sono ovviamente iscritti di diritto. Al termine della settimana d'iscrizioni, verranno stilati i gironi ufficiali e potrà prendere il via la competizione che per oltre un mese terrà banco sui server di gioco messi a disposizione da GamesClan, grazie a quel sant'uomo di Diego "Tango" Angrisano. Al solito, tutti i maggiori dettagli relativi al regolamento e al calendario ufficiale degli incontri saranno disponibili online: in linea di massima, vi basti sapere che l'evento sarà configurato come una serie di clanwar in cui due squadre da sei giocatori si confronteranno sulle mappe più giocate dalla community italiana, andando a compilare un tabellone che porterà alla definizione delle finaliste. La finalissima vedrà queste due compagini scontrarsi per la gloria del vincitore e per uno stupendo premio in grado di far gola a qualsiasi giocatore: un fantastico mouse ottico Razer Viper che vedete raffigurato qui attorno: in poche parole il nirvana del giocatore professionista...
Un ottimo motivo per iniziare gli allenamenti, no?

Una buona coordinazione nella ripulitura delle stanze è un elemento essenziale per la riuscita di un blitz: tagliate la torta con attenzione...



Dura la scelta: esercito americano o i temibili Opfor? Se siete dei fan dell'AK-47 Spetznaz la risposta è facile!

RAZER VIPER

Per il clan vincitore dell'Evento legato ad America's Army ecco un premio da fantascienza: si tratta di uno strepitoso Razer Viper a sensore ottico, caratterizzato da una precisione spaventosa e da un'altrettanto incredibile robustezza nella migliore tradizione di questa casa produttrice. Restate sintonizzati, perché altri premi potrebbero materializzarsi prima della fine dell'evento...

"Forza, branco di rammolliti, volete restare in campo aperto a farvi impallinare come piccioni?"

FUOCHI D'ARTIFICIO FINALI...

Si è concluso anche l'evento organizzato in collaborazione con la divisione eventi del Team Matrix per quanto riguarda Aliens VS Predator 2: anche in questo caso, grazie all'ottimo supporto server di Gamesnet, tutto è filato liscio come l'olio, confermando le solide doti organizzative di Mor3 e Braga del Matrix Clan. I nostri Gennaro Olivieri e Guido Pancaldi hanno retto con pugno di ferro le sorti dell'evento, gestendo fasi eliminatorie e semifinali: dalla serie di sfide sono usciti i nomi dei quattro valorosi autori di una clamorosa battaglia finale, che vedete qui ritratti in una istantanea prima dell'avvio delle ostilità.
Dopo infinite battaglie sui server di Gamesnet contro Alieni e Predatori, dopo scontri truculenti fra oltre 150 concorrenti di varie "razze", ad avere la meglio è stato un marine, ovvero Alessandro "BoiaZ" Ciaffi. Con una costanza incredibile ha preso a colpi di Smartgun ogni avversario che lo potesse separate dall'agognato primo premio, lo stupendo case offerto da Techsolo. BoiaZ ha primeggiato come da pronostico, ma Razor (Pretoriano), Tidus (Corporativo) e Cooler (Predalien) hanno venduto cara la propria pelle.

Complimenti a BoiaZ per l'abilità dimostrata nel corso dei vari scontri e il notevole sangue freddo di cui ha fatto sfoggio nella finalissima; tali doti hanno fruttato al nostro uno splendido case di Techsolo, che ora farà bella mostra di sé nel buio della sua cameretta...

FPS - INVASION

Contrariamente a quanto potreste pensare, le avventure di Gordon Freeman in quel di Black Mesa non sono ancora finite: ce lo ricorda un piccolo team di sviluppo francese con questo capolavoro di scripting e programmazione, ovvero Invasion Half-Life.
Mon Dieu, c'est vraiment une merveille!

HALF-LIFE INVASION

Devo ammettere di essere finito un pelo fuori tempo massimo con la recensione di questo MOD, ma volendo essere sincero il suo rilascio nel settembre scorso è coinciso (guarda caso) con la mia settimana di ferie. Ecco spiegata ala sua assenza all'interno della Fragzone DVD del numero di Ottobre: l'occasione per recuperare il terreno perduto è però arrivata alla fine di febbraio, con la pubblicazione da parte del sito Half-Life.De delle premiazioni per i migliori MOD multiplayer e single player del 2003 dedicati ad Half-Life. Manco a dirlo, Invasion ha conquistato il primo posto davanti a un altro capolavoro come Point of View, da me recensito all'epoca della sua uscita ufficiale. Si tratta di un MOD esclusivamente single player la cui trama parte nell'esatto istante in cui termina il gioco originale; avete presente quando G-Man invita Freeman con il suo ormai famoso "Time to choose" a scegliere tra un impiego full time e un picnic su Xen? Nella fantasia dei programmatori, il buon Gordon rifiuta l'offerta rimanendo sul fondo della cabina senza batter ciglio di fronte alla morte imminente, mentre un gruppetto di scienziati presenti in un edificio del complesso sotterraneo lavora alacremente da remoto per farlo sfuggire alle grinfie di G-Man. Una volta giunto in questa nuova zona di Black Mesa, il nostro scienziato non fa in tempo a recarsi alla toilette per rinfrescarsi un attimo che i marine del governo s'infiltrano anche qui e iniziano a far secchi tutti gli scienziati e le guardie (come da copione, del resto). A questo punto, non vi resta altro da fare se non cercare di raggiungere la salvezza, sfruttando un nuovo genere di tuta protettiva: quest'ultima non è dotata della classica torcia, ma dispone di una radio incorporata con cui potrete mettervi in contatto con guardie e scienziati durante le vostre scorribande all'interno e all'esterno della struttura. La fuga da marine e alieni diventa una costante in grado di generare tensione e divertimento, ed è proprio la bontà dello script comportamentale dei vostri avversari a rappresentare il vero valore aggiunto di questo MOD: rapidi, precisi e maledettamente bastardi come pochi nemici controllati dall'intelligenza artificiale di qualsiasi altro titolo single player, vi garantisco che le truppe d'assalto vi faranno ripiombare nell'atmosfera creata da Valve a fine 1998.

Durante il gioco vi potrà capitare di prendere in comandi di un carro armato: brutta storia per alieni e compagnia bella!

Il fucile da sniper rivela tutta la sua utilità sul campo lungo: il problema è toglierlo di mano ai militari.

Se non ne potevate più della torcia ecco il gadget definitivo: una pistola con visore termico incorporato per individuare i nemici dietro le pareti!

TITOLO INVASION
GIOCO HALF-LIFE
GENERE FREEMAN NON MUORE MAI!
SITO hlinvasion.free.fr

PRO

+ Armi inedite
+ Marine incattiviti come ai vecchi tempi
+ Mappe ben fatte e coerenti
+ Longevo

CONTRO

- A parte il motore grafico datato, nessuno

Come se non bastasse, Invasion arricchisce notevolmente la qualità della modification con un ottimo restyling grafico di molte armi, l'aggiunta di nuovi modelli come le granate a frammentazione e il fucile d'assalto e la notevole complessità estetica delle mappe, adeguatamente infarcite di ripari da sfruttare, meccanismi da attivare e situazioni letali a cui scampare. Sonoro ineccepibile, varie chicche inedite e una longevità superiore alla media ne fanno un MOD la cui mancata installazione è un delitto che non lasceremo impunito, considerata la sua presenza del file d'installazione sia su CD che su DVD!

I MOD DELL'ANNO SECONDO HALF-LIFE.DE

Le qualità dell'Invasion MOD sono note da tempo: nella comunità del modding europeo, tuttavia, esiste un riconoscimento molto ambito rilasciato da Half-Life.de, sito tedesco dedicato esclusivamente ai MOD per il gioco Valve. Ecco i risultati di quest'anno...

1. Sven Co-op 3.0 (www.svencoop.com)
2. Natural Selection 2.0 (www.natural-selection.org)
3. The Specialists 1.5 (www.specialistsmod.net)
4. Day of Defeat (www.dayofdefeat.net)
5. Battle Grounds 1.2.1 (www.bgmod.com)

SINGLE PLAYER TOP 3 2003:

1. HL Invasion (hlinvasion.free.fr/index_eng.htm)
2. Point of View (halflife.multiplayer.it/pov)
3. Half-Life: The Beginning (www.hltb.co.uk)

Ovviamente, tutti i MOD sopraccitati sono stati pubblicati nei numeri scorsi della FragZone DVD: se li avete collezionati tutti, sapete già cosa andare a ripescare...

SPORT - PRO EVOLUTION SOCCER 3

"Vieri scatta sulla destra, brucia Gattuso, entra in area, salta anche Maldini, si ferma davanti a Dida e finta il tiro: sorprende tutti con un passaggio all'indietro verso Adriano che insacca al volo! L'Inter sorpassa la Juventus all'ultima partita e conquista lo Scudettooooo!"

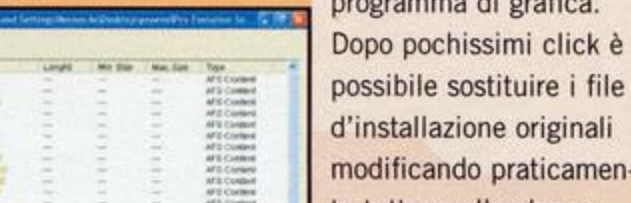
Sì, ToSo, ora sono sveglio (visti i risultati della tua squadretta, direi che è stato un triste risveglio... ndToSo)!

La febbre legata a Pro Evolution Soccer 3 non conosce confini: l'ultimo capolavoro di Konami ha venduto un transatlantico di copie sia in versione PS2 che PC, forte di una base di fan legata da tempo alla saga di Winning Eleven. Ora è venuto il momento migliorare la perfezione...
Al di là dell'indiscussa qualità del gameplay messo a punto dai guru di Tokyo, quello che da sempre ha contraddistinto la comunità dietro alle precedenti edizioni del gioco di calcio più bello del mondo è stata l'incredibile capacità di mettere mano ai file di configurazione delle squadre modificando la composizione delle rose, la skill dei singoli giocatori e, ovviamente, la parte grafica di moltissimi particolari legati a divise, stadi e quant'altro. Smanettare per anni su una Playstation come hanno fatto Mao, Nikazzi e compagnia bella è sicuramente appagante quando la propria squadra del cuore scende in campo con la formazione aggiornata alla partita guardata solo la sera prima in TV: il poter fare molto di più per la versione PC grazie all'aiuto di editor, Internet, e siti come quello che vi presentiamo qui oggi, è ovviamente un'esperienza tantrica che solo i calciofili convinti possono apprezzare. Proevolutiononline (http://www.proevolutionline.com), un fantastico sito curato da Federico "Leo" Leonardo (Leo@proevolutionline.com), si presenta come le migliore risorsa italiana dedicata a PES 3, con notevoli contenuti sia editoriali sia di download. Per quanto riguarda i primi, sono già molti i giocatori che si sono avvalsi dei tutorial legati ai tool di aggiornamento messi a disposizione del pubblico, mentre la quasi totalità dei file scaricabili utilizzati per editare squadre e campionati infatti fa riferimento a due editor di fondamentale importanza di cui abbiamo inserito uno screenshot in questa pagina. L'AFS Explorer serve a importare ed esportare i file che v'interessano, mentre il picture decoder per convertire le immagini in formato.bin; non manca ovviamente un efficace programma di grafica. Dopo pochissimi click è possibile sostituire i file d'installazione originali modificando praticamente tutto quello che un calciofilo moderno potrebbe desiderare, per simulare al meglio una stagione calcistica come si deve.
Per quanto riguarda i file che potrete utilizzare, date un'occhiata al box che vedete qui intorno, mentre per tutto il resto una visitina alla home di Proevolutionline è assolutamente d'obbligo!

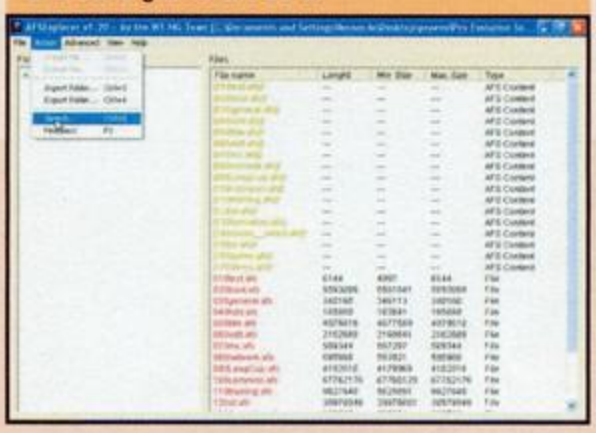
Vieri è sempre un bello spettacolo da controllare: segnasse qualcosa in più nel campionato vero...
Ok, ok, è l'Inter di quest'anno che proprio non ce la fa.

TROFEO DEFCON PES3

La "pesmania" non conosce confini e anche se si tratta di un evento progettato per essere giocato su PS2, ci è sembrato giusto parlarne: considerato il gameplay praticamente identico e il fatto che molti utilizzano come controller di gioco proprio i joypad originali Sony adattati alla porta giochi del PC, che ne dite di un bel campionato itinerante schedulato fino alla fine di giugno? Se volete rifilare (o prendere) un autotreno di gol dai professionisti del prato Konami, il Trofeo Defcon PES 3 (http://www.lanwar.it/pes3/) è l'evento che fa per voi!



L'AFS Explorer in tutta la sua magnificenza: praticamente indispensabile se volete rifare da capo a piedi la veste grafica di PES 3!



Le modifiche ai kit delle varie squadre si notano tranquillamente a occhio nudo anche durante le inquadrature in campo lungo!

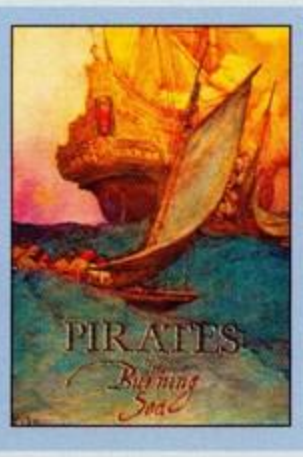
A QUALE CAMPIONATO VUOI PARTECIPARE OGGI?

Nel mega pack che Federico "Leo" Leonardo ha preparato per voi nel DVD di questo mese di TGM trovate la superpatch italiana per PES 3 giunta alla versione 2.0: si tratta di un autentico capolavoro di attenzione al dettaglio con aggiornamenti continui (al momento in cui scriviamo siamo giunti alla fine di febbraio 2004) di tutte le diciotto squadre del campionato italiano. Oltre a questo splendido pezzo forte, abbiamo anche una strepitosa collezione di kit completi per un sacco di squadre nazionali (sia attuali che storiche), ma anche team stranieri, rifacimenti completi di stadi, palloni, scarpine (!) e ovviamente rose aggiornatissime all'ultimo telegiornale sportivo. Tutto questo ben di Dio lo trovate all'interno della Fragzone DVD: ovviamente, non vediamo l'ora di vedere le vostre prodezze nel triplo forum dedicato a PES sulle pagine di TGM Online!

MMORPG – PIRATES OF THE BURNING SEA

Chi di voi non ha mai sognato di diventare un famoso Pirata? Beh, pochi credo! Da oggi, i vostri sogni potranno essere realizzati perché i ragazzi della Flying Lab stanno progettando quest'innovativo MMORPG in tema piratesco che renderà felici i numerosissimi appassionati d'avventure dei sette mari.

In collaborazione con



L'anno è il 1720 e il fantastico Nuovo Mondo scoperto da Colombo è diventato un territorio di scontri e battaglie: le tre più grandi potenze del tempo (Spagna, Inghilterra e Francia) si danno battaglia per il controllo delle isole caraibiche, sfruttandone le risorse attraverso gli enormi imperi commerciali di cui difendono gli interessi tramite i potenti cannoni delle navi.

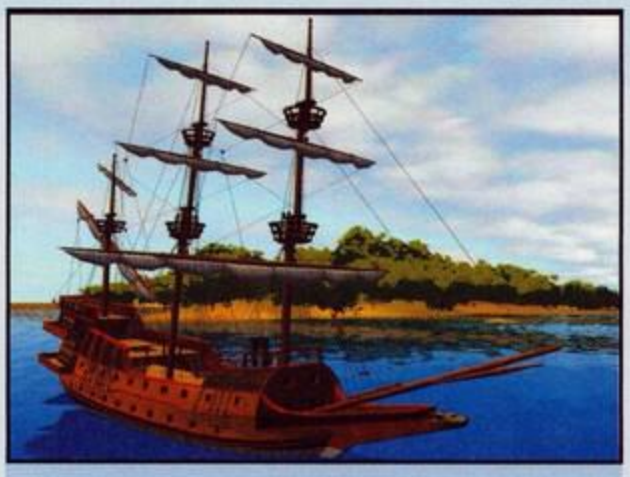
Questa è la situazione storica con cui si presenta a noi Pirates of the Burning Sea: colpisce immediatamente la selezione delle carriere disponibili, da quella mercantile in una grossa compagnia, al lavorare per conto proprio o anche firmare per entrare in marina quando scoppia una guerra, salendo i ranghi all'interno della propria flotta. A differenza di altri titoli simili, la questione del livello di esperienza cambia radicalmente poiché non sarà necessario uccidere 10.000 topi del deserto per essere definiti giocatori valorosi. Infatti, non sarà del tutto implementato un sistema a livelli: al posto di questo, sarà introdotto un sistema di abilità con numerose specializzazioni tutte da esplorare: queste sono condizionate sia dalla conoscenza che dalla pratica. Per raggiungere le più alte specializzazioni, necessiterete della combinazione di testi didattici e di un complesso uso delle abilità: se poi vi stancherete delle solite quest, blaterando senza fine con NPC che costringono a leggere pagine e pagine di testo solo per una missione di consegna, pare sia giunto il momento di darci dentro con le dozzine di differenti tipologie di missione presentii in una lista visibile a tutti i giocatori e aggiornata dinamicamente.

Gli scenari marinari a cui andrete incontro sono di rara bellezza: l'acqua, con una scheda video all'altezza, è qualcosa di fenomenale.

Un primo piano del ponte di comando della vostra nave: termini come "babordo", "cambusa", e "cazzare la randa" non saranno più un segreto per voi...

La tipologia delle missioni affrontabili è vastissima: può accadere di dover andare in tribunale e trasportare un condannato alla sua ultima destinazione, oppure recarsi presso un magistrato per una consegna di documenti importanti, o ancora di entrare nel mercato nero e stipulare un contratto per una missione in cui viene commissionata l'uccisione di un ufficiale della marina. La lista delle missioni è aggiornata in tempo reale: se per esempio se qualcuno fallisce un'assegnazione, quest'ultima torna in lista con una ricompensa maggiore...

Considerata la natura di gioco, è molto importante la caratterizzazione dei modelli delle navi presenti sugli oceani gestiti dai server: si parla di più di venti imbarcazioni, in grado di soddisfare qualunque desiderio d'ogni marinaio che abbia velleità commerciali o militari. Le navi hanno diverse caratteristiche e qualità, da quelle più veloci a quelle con più capienza sino a vere e proprie navi da guerra (dotate di una maggiore potenza di fuoco grazie all'elevato numero di cannoni). Una flotta immensa solca migliaia di chilometri di oceani, isole e avventure con scenari di incantevole bellezza che vanno da Puerto Rico fino a Grenada: se il fantasy o la fantascienza non vi affascinano o vi hanno semplicemente stufato, Pirates of The Burning Sea potrebbe essere quello che molti aspettavano da tempo.



Una nave sta facendo il suo ingresso nel porto: ahhh, il calore ristoratore di una taverna e del suo rum...

Se da queste poche righe siete riuscire a farvi un'idea del gioco oppure non avete capito nulla, sappiate che in Italia è nato il primo e unico Fan Site Ufficiale di questo MMORPG. Raggiungendo l'URL http://www.mmorpgitalia.it/pirates, troverete un sito in costante aggiornamento con le maggiori anticipazioni sul futuro di questo prodotto.

Ci si vede in mare! Yarr!

TUTTI AL MARE!

Il combattimento navale è uno degli aspetti più importanti di questo MMORPG: ciò che più colpisce è la grande attenzione riposta nello studio della balistica delle prestazioni dei vari tipi di bocche da fuoco. É possibile infatti portare morte negli oceani con più di due dozzine di cannoni, sia a corto che a lunghissimo raggio. Esistono più di nove tipi di munizioni, includendo anche Round, Star, Expanding, Canister, Langridge (per citare quelle più note agli esperti di cannoni d'epoca). In battaglia, il giocatore ha il diretto controllo delle munizioni e del fuoco di ogni cannone montato sulla nave: allo stesso modo, è possibile subire grossi danni in ogni parte del vascello in caso di colpo andato a segno; ogni singola parte della nave può essere danneggiata o distrutta con elevatissimi rischi per l'affondamento. Come dire, pensateci bene prima di offrire il fianco a un nemico per scambiarvi una salva di cannonate...

MMORPG - STAR WARS GALAXIES

**Una tranquilla giornata di pesca, un'appassionante caccia su pianeti remoti e inospitali, una bevuta in cantina ascoltando una band che suona e ballerine che l'accompagnano: cosa manca?
Beh, un'intensa battaglia per la difesa di un fortino, direi...**

**Giovanni "JoBel" Bellabona
jobelsoft@freemail.it**

Frammenti di vita ordinaria all'interno di un server di Star Wars Galaxies: le emozioni forti dei combattimenti sono il pane quotidiano di tanti MMORPG apparsi finora, ma sicuramente rappresenta una novità, o perlomeno qualcosa a cui non siamo abituati, la possibilità di abbandonare le armi e dedicarsi ad altro con pari se non maggiore soddisfazione.
Le alternative in SWG sono rappresentate dal crafting (la creazione d'oggetti), caratteristica tipica dei MMORPG, qui ampiamente sviluppata e

Ogni risorsa del gioco è caratterizzata da un nome, un tipo e da una serie di attributi che la caratterizzano.

resa ancora più complessa dalla possibilità di intraprendere carriere alternative, di cui tuttavia parleremo in maniera approfondita nel prossimo numero.
Il sistema di crafting, che abbiamo detto essere uno dei migliori e complessi in circolazione, consente la creazione di molti oggetti, dai più classici (quali armi, armature e vestiti) ad altri meno legati alle finalità del gioco come mobili, strumenti musicali, decorazioni e perfino fuochi d'artificio per le feste. L'elemento fondamentale del crafting sono le risorse, che possono essere ottenute utilizzando l'abilità dell'Artisan (il cosiddetto Surveying), oppure acquistate da altri utenti presso il Bazar, una sorta di mercato in cui si offrono e vendono oggetti e risorse. Tutte le risorse hanno una serie di attributi che le caratterizzano: ognuno di questi ha un valore che varia da 1 a 1000 per le risorse di valore più elevato; per craftare, inoltre, occorre un apposito Crafting Tool, diverso a seconda del tipo di oggetto da costruire. Una volta deciso cosa creare, si visualizzano le risorse necessarie per costruirlo e anche un set di attributi e percentuali. Queste ultime evidenziano quale parte delle statistiche dell'oggetto finale sarà determinata dagli attributi dei componenti. La creazione può avvenire con successo oppure portare a un fallimento e come potete capire sbagliare il procedimento costruttivo non solo porta alla perdita dell'oggetto stesso, ma anche delle risorse impiegate. Il risultato finale è influenzato dalla qualità delle risorse e dalle capacità di "sperimentare" del vostro personaggio legata alla sua abilità creativa: provando e riprovando, si migliora sia quest'ultima che le caratteristiche dell'oggetto stesso. Vi è inoltre la possibilità di creare un cosiddetto "schematic", una sorta procedura costruttiva da utilizzare in una fabbrica per la produzione in serie di beni con le stesse caratteristiche. La fabbrica viene caricata con lo "schematic" e con le risorse necessarie per la costruzione, viene fornita l'energia necessaria per il suo funzionamento ed è infine avviata. Dopo un certo periodo di tempo determinato dalla complessità dell'oggetto e dal numero di esemplari da costruire, il risultato potrà essere prelevato e venduto.

La fase di selezione e combinazione delle risorse necessarie per creare l'oggetto: la qualità delle risorse influenzerà il risultato finale.

La sperimentazione permette di migliorare le caratteristiche di un oggetto, quali la durata, la quantità, il danno inflitto e così via.

NOVITÀ A NON FINIRE

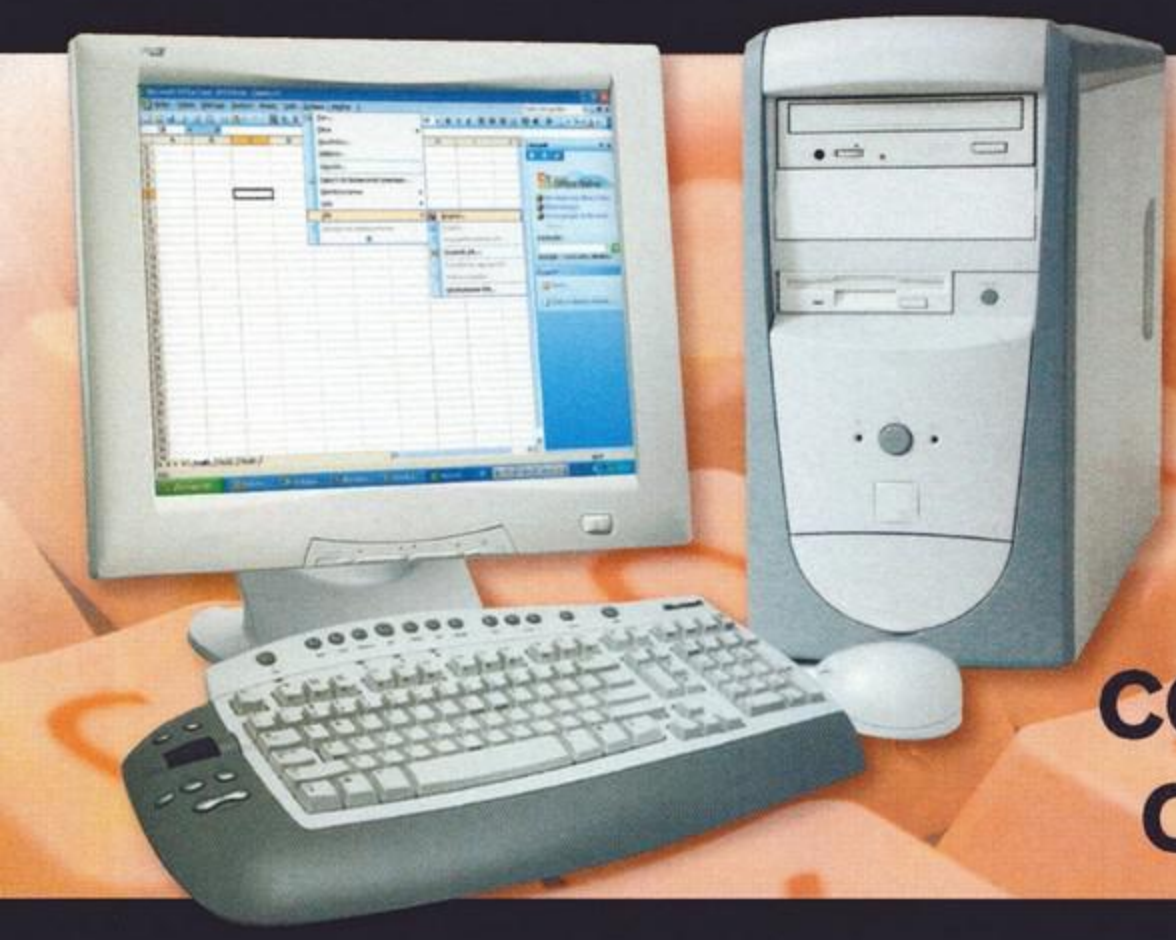
Star Wars Galaxies si sta dimostrando il MMORPG più giocato in tutto il mondo e anche in Europa ha confermato il suo successo. Ai primi di febbraio è uscita la patch Publish 6, che ha rivoluzionato il modo di giocare di SWG: ora la presenza Imperiale è sempre più massiccia, con controlli a sorpresa ("La perquisa! Butta via tutto! Butta via tutto! Siamo puliti! eheheehhe..."), reclutatori ribelli cacciati dalle strade, AT-AT (sì, i bestioni de L'Impero colpisce ancora!) e altre novità. Sono stati inseriti molti nuovi dungeon, mentre sono stati ingranditi quelli presenti: per portarli a termine, bisognerà interagire con personaggi non giocanti (NPC) in modo da ottenere codici, chiavi e quant'altro. Il più importante è il Geonosian Dungeon, una "biofabbrica" aperta dai Geonosiani, i rettili umanoidi visti in Episodio 2.

Una pistola nelle fasi finali della sua creazione. Si può osservare il risultato dell'assemblaggio e scegliere il nome da dare all'oggetto.

Come vendere le proprie creazioni? Ci sono vari metodi: si va dal Bazar di cui abbiamo detto alla possibilità di promuovere i propri oggetti urlandone in posti affollati le caratteristiche e i costi; oppure, si può utilizzare un "Vendor", una sorta di commesso da piazzare nella propria casa, in cui depositare gli oggetti con i relativi prezzi presso cui tutti gli altri giocatori potranno recarsi e acquistare.
Vi assicuro che i primi successi commerciali delle proprie creazioni (assieme all'accrescimento del patrimonio personale...) danno delle grandi soddisfazioni, paragonabili all'uccisione di temibili creature e alla vittoria su nemici agguerriti...

VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di Xenia Educational



solo €15,00

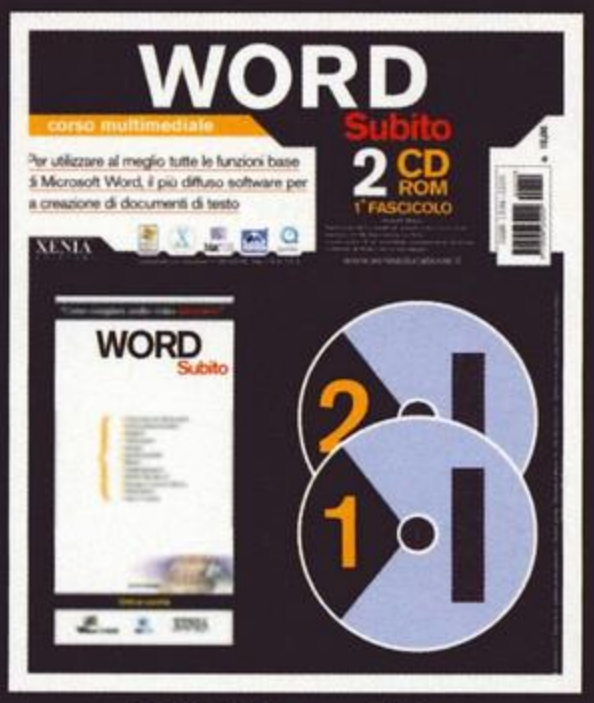
corsi multimediali con tutor virtuali

Per informazioni ed acquisti visita il sito

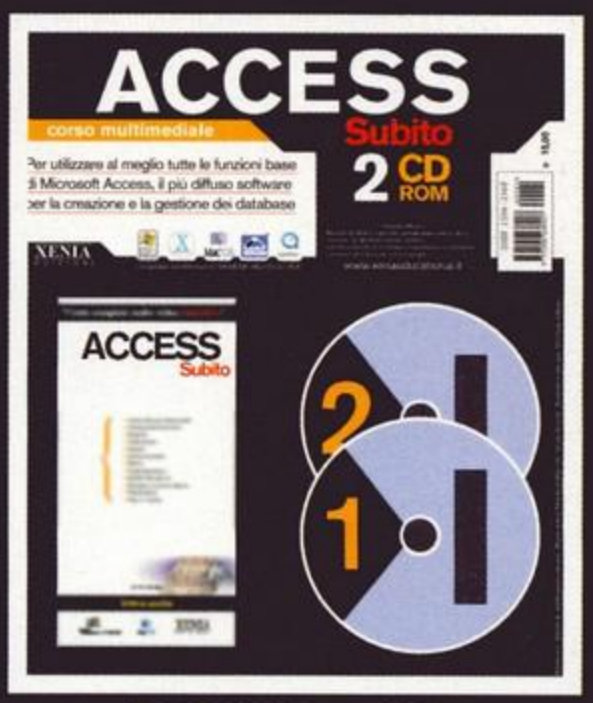
www.xeniaeducational.it

Serie Subito

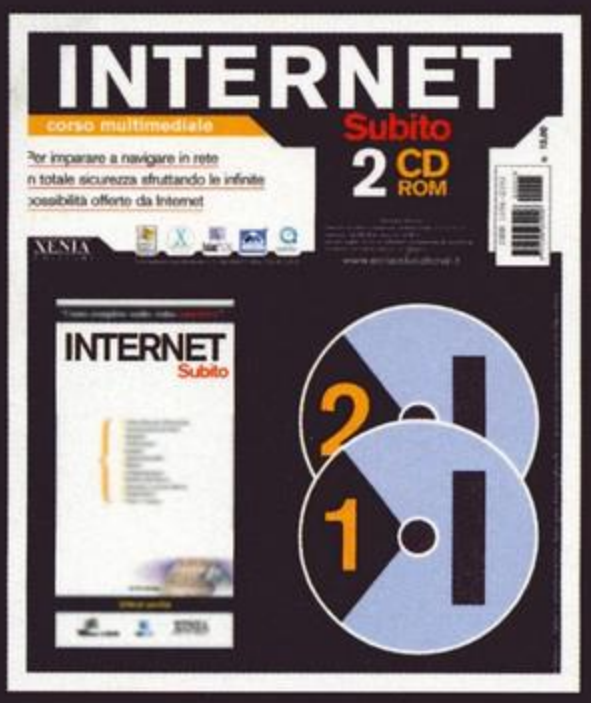
EXCEL subito
4 cd rom/2 uscite



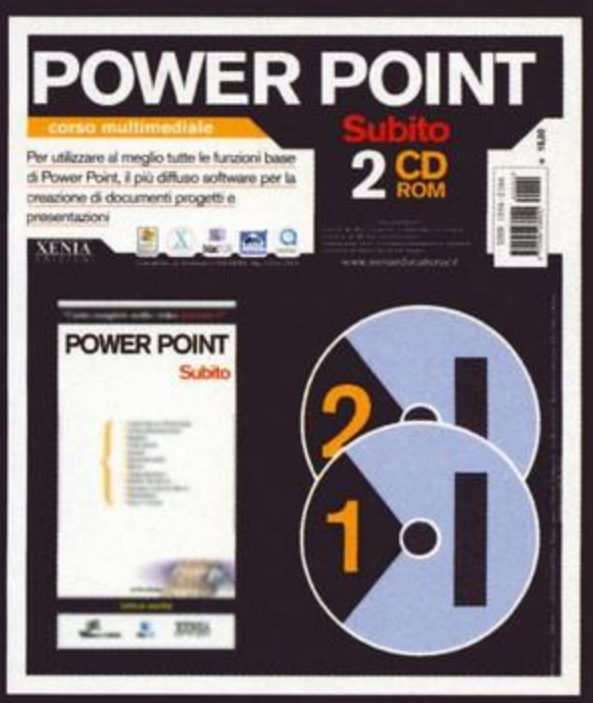
WORD subito
4 cd rom/2 uscite



ACCESS subito
2 cd rom



INTERNET subito
2 cd rom

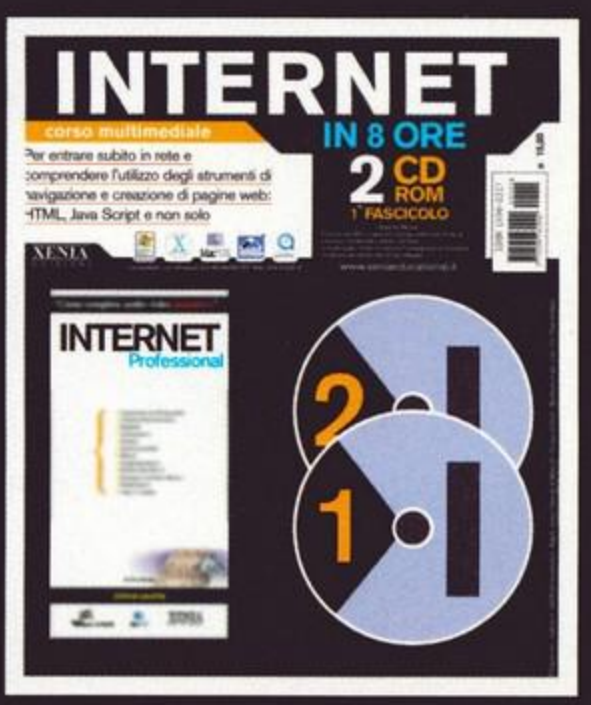


POWER POINT subito
2 cd rom

Serie Professional

EXCEL professional
4 cd rom/2 uscite

ACCESS professional
4 cd rom/2 uscite



INTERNET in 8 ORE
4 cd rom/2 uscite

XENIA
EDIZIONI

THE GAMES machine

ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina

TGM n° 162
Novembre 2002

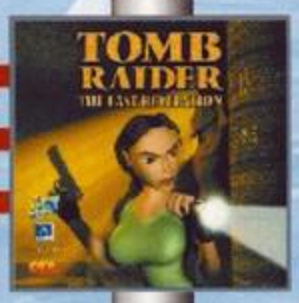
Gioco Completo
Total Annihilation Kingdoms

TGM n° 163
Dicembre 2002

Gioco Completo
ONI

TGM n° 164
Speciale Natale 2002

Gioco Completo
Tomb Rider The Last Revelation



TGM n° 165
Gennaio 2003

Gioco Completo
Nascar Racing 4

TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
Homeword Cataclysm

TGM n° 167
Marzo 2003

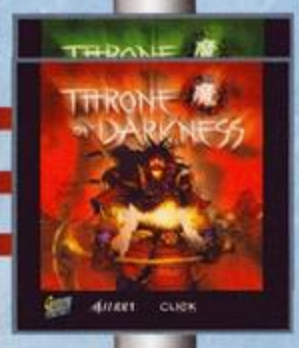
Gioco Completo
Project Eden

anche in versione **DVD**

TGM n° 169
Maggio 2003

Gioco Completo
Throne of Darkness

anche in versione **DVD**



TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
Driver

anche in versione **DVD**

TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
Heavy Gear 2

anche in versione DVD

TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
Dark Reign 2

anche in versione DVD

TGM n° 173
Settembre 2003

Gioco Completo
Ghost Recon

anche in versione DVD

TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
Desperados

anche in versione DVD

TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
Syberia

anche in versione DVD

TGM n° 176
Dicembre 2003

Gioco Completo
Battle Realms

anche in versione DVD

TGM n° 177
Speciale natale 2003

Gioco Completo
Aliens vs Predator 2

anche in versione DVD

TGM n° 178
Gennaio 2004

Gioco Completo
Tony Hawk's Pro Skater 3

anche in versione DVD

TGM n° 179
Febbario 2004

Gioco Completo
Blood Rayne

anche in versione DVD

TGM n° 180
Marzo 2004

Gioco Completo
Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn

anche in versione DVD

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

C'è un momento, nella vita, in cui ci si rende conto di qualcosa, si diventa consapevoli, si aprono gli occhi. Bene, il problema della disintegrazione delle mailbox cui avevo "accennato" (oddio, diciamo pure che ne ho fatto una mezza tragedia...) era un problema legato a un bug del simpaticissimo antivirus di Peter Norton. Gli venisse, a lui e ai suoi SystemWorks...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non hai trovato quello che cerchi? Visita il nostro archivio online, oppure l'area Soluzioni del forum di TGM Online!

Apocalyptica

Apocache? Sto diventando vecchio, oramai escono i giochi e non so manco cosa siano. Ah, il brutto di girare al largo dalla redazione... Si rischia di perdersi dei giochi come questo.
Per abilitare i codici premete [\] durante il gioco, per aprire la console. Quindi scrivete "exodus 15:3" (senza le virgolette). Ora potete inserire i seguenti codici:

god 1	Modalità God (0 per disabilitarlo)
fly 1	Modalità Volo (0 per disabilitarlo)
nextlevel	Saltare il livello
changecharacer	Cambiare il personaggio attuale
botcombat	Abilita/disabilita il botcombat
botmove	Abilita/disabilita il botmovement
botforcefight	Abilita/disabilita i bots forced fights
listplayers	Lista di tutti i giocatori
addbot	Aggiunge un nuovo bot basato su uno script
editbot	Edita le caratteristiche del bot con un ID
removebot	Elimina un determinato bot dal gioco
makebotdead	Uccide un determinato bot
playmovie	Visualizza un certo filmato
botorders	Visualizza i bot
getres	Visualizza la risoluzione corrente
setres	Cambia la risoluzione
list	Altri comandi

MAORANZA'S PAGES

Gladiator - Sword Of Vengeance

Gioco non troppo esaltante, ma uscito oramai da diverso tempo: corro il rischio che mi ammuffisca sul disco fisso...
Assegnate un comando al pulsante di chat, dopodiché, mentre state tenete premuto il tasto appena ridefinito, contemporaneamente accompagnatelo con uno dei seguenti pulsanti per ottenere l'effetto desiderato.

CK+F	Volo
CK+H	Guadagna HP
CK+M	Guadagna MP
CK+S	Aumento della velocità
CK+T	Trasformazione in un altro personaggio
CK+V	Guadagna l'invisibilità
CK+{o}	Aumenta o diminuisce il livello
CK+F12	Uccide tutti i nemici viventi nello scenario

Per sbloccare la modalità Weapon Challenge e le armi, dovrete conquistare tutte le Titan Tablets, tutti i Priest Amulets, tutte le Emperor Coins e offrirle alla apposita colonna per sbloccare l'arena del combattimento nell'Elisyam. Si possono conquistare armi differenti completando i diversi compiti nell'Elisyan,

Annihilation	Completare l'Axe Challenge 4
Invictus Gladius	Completare il Sword Challenge 4
Olympus Cleavers	Completare il Gauntlet Challenge

Far Cry

Questo nuovo attesissimo FPS ha fatto parlare di sé sin dalle prime immagini, grazie alla sua caratterizzazione decisamente esotica. Ancora più scalpore ha fatto la notizia che la versione dimostrativa pesasse la bellezza di 500 MB, ma in uno slancio commerciale mai visto prima, UbiSoft si è impegnata attraverso TGM Online a spedire a casa di chi lo volesse (e gratuitamente) un CD per provare il titolone senza friggere il modem (in attesa della pubblicazione su TGM, ovviamente). Se doveste aver riscontrato qualche problemuccio durante l'esplorazione dei livelli dimostrativi, ecco una serie di trucchi molto utili per poter vincere senza problemi in attesa della versione definitiva.
Premete [\] durante il gioco per visualizzare la console e inserite le seguenti stringhe:
\ca_Debug 1 - Modalità Debug
\ai_noupdate 1 - Nemici silenziosi

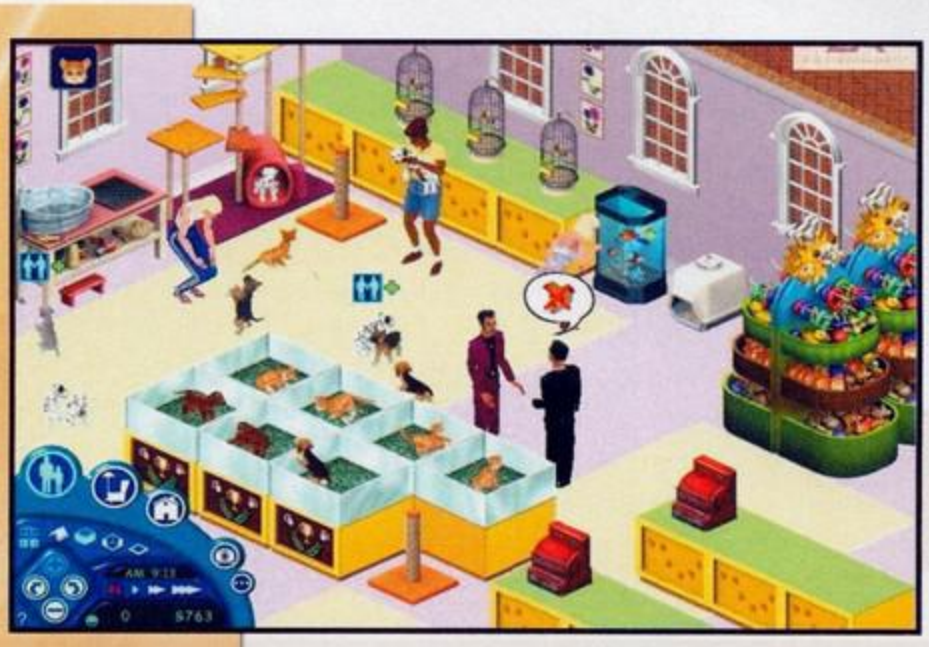
Modalità codice
Premete [\] durante il gioco per visualizzare la console. Premete [Tab] per visualizzare tutte le opzioni.

Armatura
Usate il Notepad ed editate il file "\Scripts\Default\Gamerules.lua". Cercate la linea con la stringa " armor = 0;" e cambiate il valore da 0 a 255. Salvate e caricate il gioco.

Invincibilità
Usate il Notepad ed editate il file "\Scripts\Default\Gamerules.lua". Trovate la seguente linea ai_to_player_damage = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 } e cambiatela in: ai_to_player_damage = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }. Salvate e caricate il gioco come di consueto per godere degli effetti.

Munizioni illimitate
Usate il Notepad ed editate il file "\Scripts\Default\Entities\armi.lua". Cercate la linea con la stringa "loccal unlimitedAmmo = 0;" e cambiate il valore da 0 a 1. Salvate e caricate il gioco.

The Sims: Vivere alla grande/Cuccioli che passione!



Mai e poi mai avrei pensato, anni fa, che i Sims avrebbero fatto così breccia nel cuore degli appassionati utenti PC: basta guardare le classifiche di vendita per rendersi conto che i Sims sono da anni in cima alle vette di gradimento, grazie all'aggiunta di pacchi e pacchettini extra che ne hanno allungato (forse fin troppo) l'esistenza.
Con l'arrivo del nuovo capitolo della serie, diamo un'occhiata al reparto trucchi degli ultimi due dischi d'espansione.
NOTA: per giocare con i Sims nudi, premete ctrl, shift e c per visualizzare la console dei comandi, quindi scrivete: i want to see you naked
Per ottenere denaro rapidamente, invece, mentre state giocando premete [Ctrl] + [Shift] + C e inserite la parola: rosebud. Quindi, visualizzate la console nuovamente e scrivete: !;!;!;!;!;!;!;!;!;!
Mentre state giocando, premete [Ctrl] + [Shift] + C per visualizzare la console. Ora inserite uno dei seguenti codici per attivare la corrispondente funzione del codice.
Nota: inserite un codice esclamativo per ripetere l'ultimo codice inserito. Inserite una semicolonna per immettere più codici nella stessa riga.
rosebud - 1000 Simoleons
hist_add - Aggiunge una nuova storia familiare alla famiglia creata
write_destlist - Aggiunge l'itinerario di destinazione al file "AllRoutes.txt"
auto_level - ???
import [FAM file] - Importa e carica un file FAM
house [numero di casa] - Carica la casa indicata
prepare_lot - Controlla e prepara una lista di oggetti richiesti
flush - ???
crash - Blocca il gioco
water_tool - Crea un fossato
visitor_control - Potete controllare i visitatori
sim_log begin - Inizia il log dei Sims
sim_log end - Finisce il log dei Sims
edit_char - modalità di creazione di un personaggio
draw_all_frames off - disabilita le animazioni "tirate"
draw_all_frames on - abilita le animazioni "tirate"
draw_floorable off - disabilita la griglia dei piani
map_edit off - disabilita l'editor della mappa
preview_anims off - disabilita l'anteprima delle animazioni
route_balloons off - disabilita il debug de l"routing balloons"
draw_origins - ???
assert - Costringere con la forza
genable_objects off - oggetti invisibili
tile_info - informazioni sui programmatori
quit - terminare il gioco
rebuild_cp - ricostruisce il pannello di comando
refresh_textures - ricarica le texture del personaggio
restore_tut - ripristina il tutorial
rotation (0-3) - ruota la telecamera
save - salva la casa
history - salva la storia della famiglia
plugh - viene detto "plugh"
porntipsguzzardo - viene detto "porntipsguzzardo"
xyzzy - viene detto "xyzzy"
sim_speed (-1000-1000) - Setta la velocità del gioco
tile_info on - visualizza le informazioni del gioco
interests - visualizza personalità e interessi
report_assets - abilita/disabilita il report delle disponibilità
auto_reset - abilita/disabilita il reset automatico degli oggetti
cam_mode - abilita/disabilita la modalità della telecamera
music - abilita/disabilita la musica
obj_comp - abilita/disabilita la compressione degli oggetti
sound_log - abilita/disabilita il log del suono
sound - abilita/disabilita il suono
html - abilita/disabilita la creazione delle pagine web
reload_people - Aggiornamento di tutto
soundevent - Suono evento
Ecco invece i comandi esclusivi per il data disk The Sims: Cuccioli che passione!, ricordando che nel pacco funzionano anche quelli riportati poco sopra.
nessie - Allevate il mostro di Lochness quando vi trovate in una schermata del centro città, vicinato o siete in vacanza
move_lots - cambiare la posizione nel vicinato (premete il tasto [ESC]per salvare).
show_zones [onloff] - Suddivide, o meno, le zone in lotti ben delimitati.
show_filter [0-7] - Visualizza i filtri dei lotti

Legacy Of Kain: Defiance

Il nostro gioco di copertina di febbraio, a giudicare dal numero di topic apparsi nel forum Soluzioni, vi ha davvero messo a dura prova. In attesa di trovare un buco nei prossimi mesi per inserire la soluzione, beccatevi pure questa carrellata di codici vari per rendervi la vita decisamente più semplice. E via!
Premete il tasto per mettere in pausa il vostro gioco, quindi inserite i seguenti codici:

allguns	Massime munizioni per tutte le vostre armi
savenow	Salvate il gioco
ghost	Non subite danni negli scontri con gli oggetti
hideenemies	Elimina nemici e oggetti dal vostro HUD
iamgod	Abilità/Disabilita la modalità God
fps	Visualizza il frame rate

Judge Dredd Vs Judge Death

Uno dei fumetti più belli della storia dei comics, scritto e disegnato da autori del calibro di Alan Moore e Brian Bolland: dopo la mediocre pellicola che c'entrava come i cavoli a merenda, finalmente i giudici Dredd e Death giungono su PC nello splendore del tridimensionale, per un risultato poco più che sufficiente o giù di lì. In ogni caso, se siete tra coloro che si sono cimentati in questo gioco, allora troverete la seguente sequela di codici, molto interessante e utile. La prima cosa da fare è recuperare un editor esadecimale (potete usare HexWorkshop all'indirizzo www.hexworkshop.com oppure UltrEdit-32, www.ultraedit.com) e lanciarlo. Nella directory di installazione del gioco si trovano dei file che corrispondono ai profili del giocatore, nominati secondo la dicitura save0.dsg, save1.dsg. Dopo aver fatto una copia di backup, aprite un file .dsg che desiderate, dopodiché per sbloccare tutti i codici nel menu del giocatore singolo, dovrete cambiare le seguenti locazioni esadecimali da 00 a 01, dalla riga 192 alla 1a1.
Così facendo e ricorrendo ai trucchi nel menu principale di gioco, vi verrà comunicato che non sarà possibile superare il livello o macinare esperienza. Per sbloccare tutti i 12 livelli arcade, cambiate le seguenti locazioni da 00 a 01: 1a8, 1b0, 1b8, 1c0, 1c8, 1d0, 1d8, 1e0, 1e8, 1f0, 1f8, 200.

Istruzioni varie

Cosa potreste trovare qui, se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Traps, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo **02-878567**. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema - foto in JPG, grazie -): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione) e **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco... questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Ford Racing 2

Con il passare del tempo, i giochi di guida stanno cominciando ad avere un certo appeal su di me. Di sicuro non sarà Ford Racing a farmi rimettere alla guida: io gioco solo con i rally, meglio se Colin... tuttavia, anche l'imminente campione del mondo Richard Burns non scherza. Se siete come il Kaiser o Elvin, allora sicuramente avrete giocato questo Ford Racing 2 e di conseguenza questi trucchetti vi torneranno molto utili. Per sbloccare tutte le macchine dovrete prima di tutto cimentarvi nella Ford Challenge, poi completare tutte le gare.
Così facendo, sbloccherete anche la vettura Modern Crown Victoria. Per sbloccare tutti i veicoli, invece, dovrete gareggiare su tutte le piste a qualsiasi livello di difficoltà.
Ultima chicca: cimentandosi nel campionato Stock Car, una volta superata una certa velocità, sentirete un suono che vi segnalerà l'avvenuto sblocco della Super Mustang.
Evviva la F... ord.

Praetorians

Incredibile, proprio quando oramai ero rassegnato a non vedere mai pubblicati i trucchi dell'ottimo strategico firmato dai Pyro Studios sono letteralmente inciampato contro questi codici.
Non ho notizie tali da confermarne la veridicità e non so nemmeno precisamente dove inserirli: forse mentre si sta giocando? Potrebbe essere una soluzione...

Nodie	Immortalità
more class	65.000 cittadini
more honey	255 punti onore
more men	Numero massimo di unità da controllare è 999999
moretroops	Numero massimo di truppe da controllare è 999999

L'angolo dell'euforia paradossa

Questo mese il materiale langue a causa del clamoroso crash del mese scorso nato dalla combo Norton Antivirus/Eudora; Thunderbird mi ha inoltre lasciato veramente in braghe di tela. Devo ricorrere ad alcuni mezzucci, al punto da citare in apertura il grande Elvin che, colta la palla al balzo, mi ha spedito questa immagine della bella Elisa Triani, già Letterina e, dopo fugace apparizione in Pressing Champions League, da poco tornata sempre al fianco di Gerry Scotti nella prima serata del sabato di Canale 5 con La Corrida.
Certo che ha degli argomenti dalla sua parte niente male, l'Elisona...
Fasterino, invece, mi manda una bella immagine di Aria Giovanni che, come tutti sapete, è "campionessa mondiale di ombre cinesi in contropelo", titolo al quale hanno ambito parecchie donne senza mai riuscirlo a strappare alla cara Aria. Si sta valutando di portare la specialità ai prossimi giochi olimpici.

Chiude la carrellata di roditrici d'autore un altro bel primo piano di una vecchia conoscenza di questo angolo (ma chi non la conosce): a inviarmi la foto con tanto di dedica è CapodelMondo, il quale mi ha anche rivelato la sua identità segreta: tuttavia, siccome non sono Goblin e non ho una zia rimbambita cui far prendere un coccolone, non dirò nulla... Signori e signori (poche o nulle le signore, credo...), un'immagine di Jenna Jameson "senza che si vedano gli interni". Poche ma buone, eh?

Jedi Knight: Jedi Academy

Vista la pochezza di cheat nuovi questo mese, recupero a grande richiesta i codici per il secondo capitolo di Jedi Knight. Mitico!
Durante il gioco premete [Shift] + [\] per far apparire la console e scrivete devmapall. Ora scrivete uno dei seguenti codici sempre nella console:
god - Modalità God
noclip - Modalità No clipping
notarget - IA del nemico disabilitata
kill - elimina noi stessi
freeze <#> - Blocca i gioco per # secondi
give all - Tutte le armi, massime statistiche
give health - Energia al massimo
give armor - Armatura al massimo
give ammo - Pieno di munizioni
give force - Barra forza al massimo
give inventory - Inventario pieno
give batteries - Batta della batteria piena
give weapons - Tutte le armi
quit - Quit gamesetforceall <1-4> - Setta tutti i poteri della forza al livello compreso tra 1 e 4
setsaberall <1-10> - Tutte le abilità della scherma
sabercolor <1-2> X - Varia i colori della scherma; 1-2 = Lama superiore/Lama inferiore; al posto di X inserite un colore
saber sith_sword - Scherma Sith
shaderlist - Visualizza Scherma
sundying - 999 di energia
thereisnospoon - Bullet-time
g_saberrealisticcombat <1-20> - Smembrare con la spada laser (1 è mite, 20 è intenso)
npc spawn (personaggio)- Cambiare il personaggio usando la lista dei nomi dei personaggi
c spawn (veicoli) - Cambiare il veicolo usando la lista dei nomi dei veicoli
Qui di seguito è riportato l'elenco dei nomi dei personaggi da utilizzare con il comando npc spawn (): alora, bespin_cop, bobafett, chewiecultist, chiss, cultist_grip, cultist_saber, cultist_saber_strong_throw, cultist_saber_strong_throw2, desann, galak, gran, human_merc, human_merc2, imperial, jan, jedi, jeditrainer, kyle, luke, monmothma, morgan, noghri, player, prisoner, rax joris, reborn_dual, reborn_new, reborn_new2, reborn_staff, reelo, rodian, roshpenin, shadowtrooper, snowtrooper, stormpilot, stormtrooper, swamptrooper, tavion, trandoshan, tuskenraider, ugnaught, weequay, ragnos, rancor, jawa.
Questo è invece l'elenco dei mezzi: swoop, atst_vehicle, lambdashuttle, rancor_vehicle, swoop,
swoop_cin, swoop_mp, swoop_mp2, swoop_red, template, tie-bomber, tie-bomber2, x-wing.

Contract J. A. C. K.

Mi ricordo quando qualche mese fa Elvin si mise a recensire questo gioco, deducendone pure che fosse molto bello. Ma va? Giura? Uhm... Elvin non mi hai convinto, mi sa che la soluzione te la spari tu... in mezzo agli occhi!
Scherzi a parte, tutto quello che bisogna fare per riuscire a barare allegramente con questo simpatico titolo in tutto e per tutto simile a No One Lives Forever, dovrete semplicemente premere il tasto T per chattare in game, dopodiché digitare uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

God	God Mode
Guns	Tutte le armi
Ammo	Munizioni al massimo

Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Violenza e videogiochi? Storia vecchia! Nel 1976 un innocuo giochino di corse inaugurò il filone dei videogame violenti e dannati. Con tanto di censura a suggellare il tutto. La corsa della morte era appena cominciata...

DEATH RACE: LA POLEMICA È SERVITA!

Nel corso degli anni Settanta, il mondo cinematografico statunitense inaugurò un filone particolarmente fortunato e longevo: quello dei B-Movie ad ambientazione futuristica. Si trattava perlopiù di pellicole a basso costo, dalla trama violenta (una specie di rivisitazione fantascientifica dei vari giustizieri notturni di bronsoniana memoria) e dalle atmosfere non esattamente beneauguranti. Dall'involuzione postnucleare alla salita al potere di dittatori sanguinari, l'avvenire dipinto dalle parti di Hollywood non prometteva nulla di buono. In questa nouvelle vague sci-fi si inserì Death Race 2000, pellicola del 1975 diretta da Paul Bartel e interpretata, tra gli altri, da un ancora semisconosciuto Sylvester Stallone. La gara della morte altro non era che una folle corsa automobilistica nella quale i piloti avrebbero dovuto investire di proposito quante più persone possibile.

Un eloquente manifesto pubblicitario di Death Race.

Nonostante la pochezza di fondo della trama e della realizzazione, il film ottenne un buon riscontro da parte del pubblico, tanto da travalicare il mondo del cinema e creare, involontariamente, il primo "casus belli" nella storia dei videogiochi.

Nel 1975 le software house attive nel campo degli arcade game erano complessivamente una quindicina, quasi tutte di stanza negli Stati Uniti, e i giochi in commercio non superavano la sessantina. In verità, buona parte di questi titoli erano semplici cloni di Pong, realizzati senza badare troppo all'originalità in nome di un guadagno sicuro e immediato. In un simile contesto nacque Exidy (contrazione di Excellence in Dynamics), tipica realtà artigianale del prolifico sottobosco elettronico a stelle e strisce. La piccola software house della San Francisco Bay, animata dal valido game designer Howell Ivey, entrò con effetti deflagranti nel mondo dell'intrattenimento videoludico, legando per sempre il proprio nome a Death Race (1976), il primo titolo "infame" nella storia dei videogame. Violenza e polemiche entravano dalla porta principale. Uno shock...

L'artwork che campeggiava sopra lo schermo era davvero inquietante.

LA VIOLENZA CORRE SU QUATTRO RUOTE

Sebbene alla Exidy abbiano sempre negato ogni riferimento diretto al film di Bartel, i punti di contatto tra la pellicola e il gioco sono francamente indubitabili. Nato come modifica del seminale Destruction Derby (Exidy, Ivey, 1975) e intitolato in un primo momento Pedestrians (Pedoni), Death Race metteva il giocatore nei panni di un forsennato pilota virtuale a caccia di inermi esserini da investire impunemente. Il concept, assai semplice, non prevedeva circuiti o percorsi particolari, ma solo un limite di tempo all'interno del quale uccidere il maggior numero di pedoni. Sul monitor in bianco e nero comparivano due aree laterali simili a marciapiedi dalle quali provenivano le vittime. Ogni pedone era in grado di compiere movimenti in quattro direzioni, il che obbligava il giocatore a manovre non sempre agevoli (i cambi di direzione della macchina erano rappresentati con un paio di semplici sprite).

Una volta in mezzo alla strada l'omuncolo era pronto per essere macellato dal nostro implacabile bolide. A suggello delle nostre malefatte e in nome di uno humour nerissimo pericolosamente incline al cattivo gusto, sarebbero poi comparse pietre tombali sui luoghi degli incidenti, veri e pro-

Sembra impossibile, ma questo innocuo giochino provocò un vero putiferio...

ANNO 2000: LA CORSA DELLA MORTE

Anche se non lo ammisero mai, i ragazzi della Exidy presero pesantemente spunto per il proprio videogame dal quasi contemporaneo film diretto da Paul Bartel e prodotto da Roger Corman, Death Race 2000, giunto in Italia con il titolo "Anno 2000: La Corsa della Morte". Nel nuovo millennio gli Stati Uniti sono governati da un perfido imperatore e lo sport nazionale è la Corsa, una folle gara annuale nella quale i piloti, a bordo di mezzi corazzati, raccolgono punti in base alla tipologia di pedoni investiti. In questo panorama apocalittico si muove l'organizzazione rivoluzionaria di Thomasina Paine, decisa a rovesciare il regime dittatoriale sfruttando la manifestazione "sportiva". Al vincitore della gara, infatti, è concesso l'onore di stringere la mano dell'imperatore e "Frankenstein", il più dotato dei piloti al soldo della Paine, ha un arto robotico imbottito di esplosivo. Nel cast anche un giovane Sylvester Stallone, nei panni, manco a dirlo, del pilota italoamericano Joe Viterbo.

pri ostacoli aggiuntivi sempre più numerosi e ostici da schivare. Ciò che tuttavia impressionò maggiormente gli osservatori fu il sonoro del gioco, caratterizzato dalle lancinanti urla di morte emesse dalle vittime, un elemento inaccettabile per chi era abituato ai tranquilli "pong-pong" di Atari.

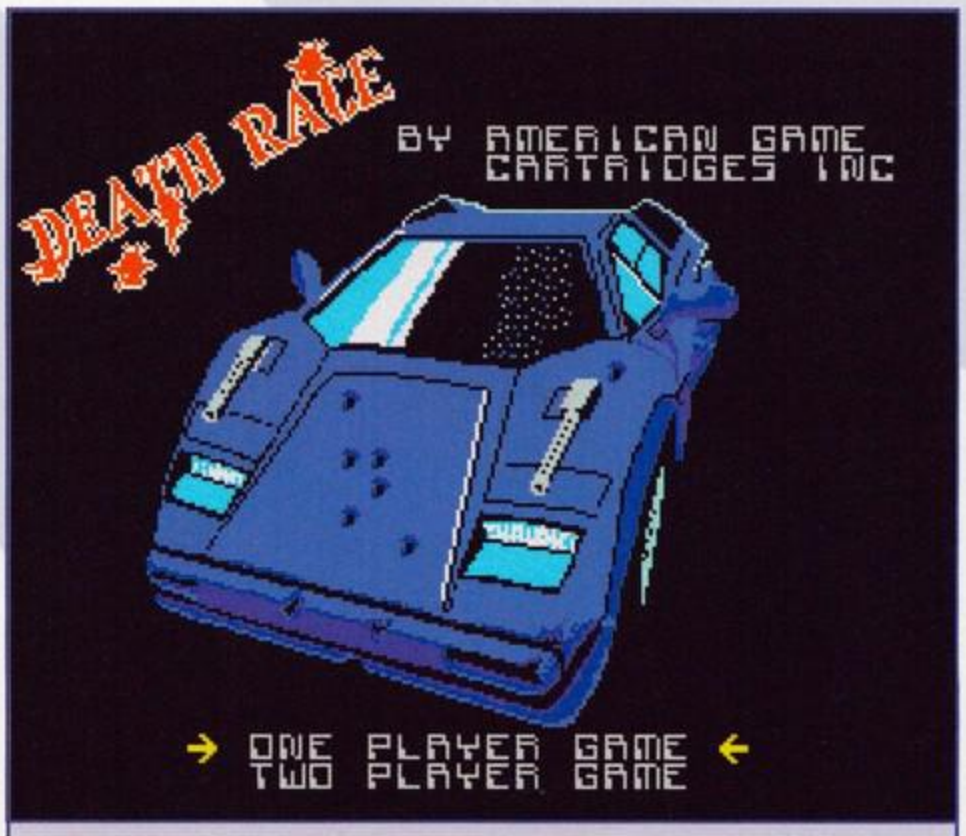
La "crudezza" del prodotto era ulteriormente sottolineata dallo strabordante artwork, opera di Pat "Sleepy" Peak, che campeggiava minaccioso sui cabinati, a loro volta di forma inconsueta e decisamente gotica. Le postazioni di gioco erano dotate di due volanti (era possibile giocare in singolo o contro un avversario umano), pedali analogici per accelerare e leve del cambio direttamente mutuate da Destruction Derby. A tal proposito, considerando che non tutti i pedoni morivano al primo colpo, la presenza della retromarcia diventava fondamentale per la buona riuscita dell'impresa... Piccola curiosità tecnica: le board di Death Race non presentavano CPU, ma semplici ROM, scelta non inusuale per l'epoca, basti pensare al coevo Tank di Atari, basato sulla stessa soluzione.

Una schermata di Destruction Derby, il papà di Death Race.

Al di là di giudizi più o meno fondati sulla liceità di quanto proposto, Death Race non era nemmeno un brutto gioco, anzi. Il concetto degli ostacoli-tombe sempre più numerosi uccisione dopo uccisione era un'interessante novità e conferiva all'esperienza ludica un grado di difficoltà raramente riscontrabile altrove. Le gare uno contro uno poi, erano il massimo del divertimento e rappresentavano il vero asso nella manica del titolo Exidy. Purtroppo, però, la voglia di scioccare a tutti i costi fu pagata a caro prezzo.

BANNED!

La carica eversiva di Death Race era apparsa evidente agli stessi produttori fin dalla fase di realizzazione, ma la puerile e tardiva mossa del CEO di Exidy, Pete Kaufmann, di spacciare i pedoni per innocui e poco umani gremlin non salvò il titolo dalla bufera. Le associazioni dei genitori, fortissime negli Stati Uniti, mobilitarono l'opinione pubblica contro Death Race, nuova minaccia per la salute mentale della gagliarda gioventù yankee. Il fenomeno guadagnò rapidamente spazio sui mezzi di informazioni, a partire dalle pubblicazioni scandalistiche come il National Enquirer, che avviò una feroce campagna stampa contro i videogiochi. Death Race sbarcò addirittura in televisione, quando "60 Minutes", popolare trasmissione della CBS, si occupò della psicologia potenzialmente a rischio dei videogiocatori. Insomma, si scatenò una caccia alle streghe di proporzioni francamente eccessive, preoccupante segnale di una netta asincronia tra il mondo dei videogame e il comune sentire della società, tra i valori puramente ludici di un'azione solo simulata e la loro proiezione in un contesto reale ma tutto sommato estraneo all'esperienza di gioco. Una cosa era purtroppo certa: l'età dell'innocenza dei videogame, se mai c'era stata, era definitivamente e precocemente tramontata. Da quel momento in poi, fino ai nostri giorni, il videoludo sarebbe diventato un potenziale nemico sempre in agguato, da guardare con diffidenza e una punta di disprezzo. Come spesso accade in casi simili, le polemiche non fecero altro che aumentare la fama di Death Race che, per breve tempo, divenne uno degli arcade più gettonati negli Stati Uniti. Alla fine però, la mannaia della censura calò inesorabilmente e, per la prima volta nella storia, un videogame venne ritirato dal mercato per pressioni esterne.



Nel 1990 la American Game Cartridges Inc. ottenne i diritti per una versione di Death Race per NES.

Il violentissimo Carmageddon deve molto al vecchio titolo di casa Exidy.

Ivey e la Exidy, nonostante l'immane polverone sollevato, pubblicarono l'anno successivo una sorta di seguito riveduto e corretto di Death Race, Super Death Chase. Si trattava di un prodotto dal concept quasi identico a quello del predecessore, ma con alcuni piccoli accorgimenti messi in bella mostra per evitare ulteriori e sfiancanti polemiche (i pedoni, per esempio, vennero sostituiti con fantasmi e scheletri). Vent'anni dopo, un gioco molto simile a Death Race, Carmageddon, avrebbe di nuovo sollevato le ire e il disgusto di migliaia di benpensanti, ribadendo ancora una volta il sempre più pericoloso e fuorviante legame tra violenza e videogiochi. Ma questa, a ben vedere, è un'altra storia...

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

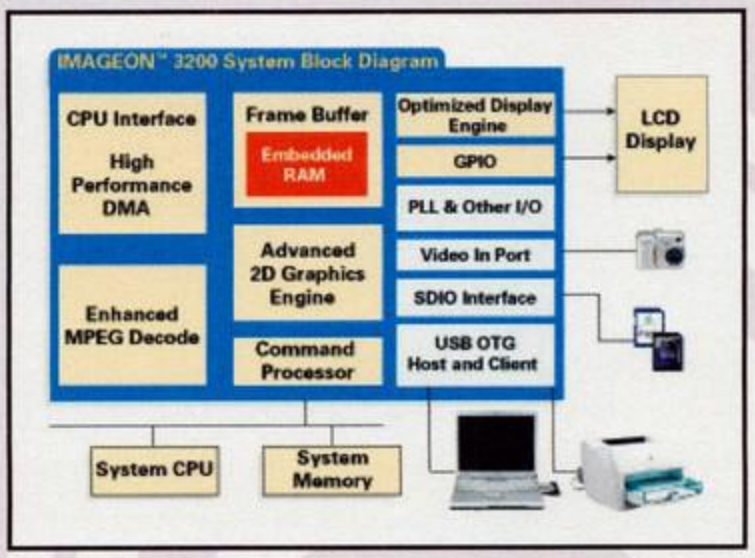
ATi e nVidia affilano le armi e si preparano a scendere in campo nel mondo dei telefonini. La grafica accelerata si appresta quindi a sconvolgere il mondo dei cellulari. Saranno maturi i tempi?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

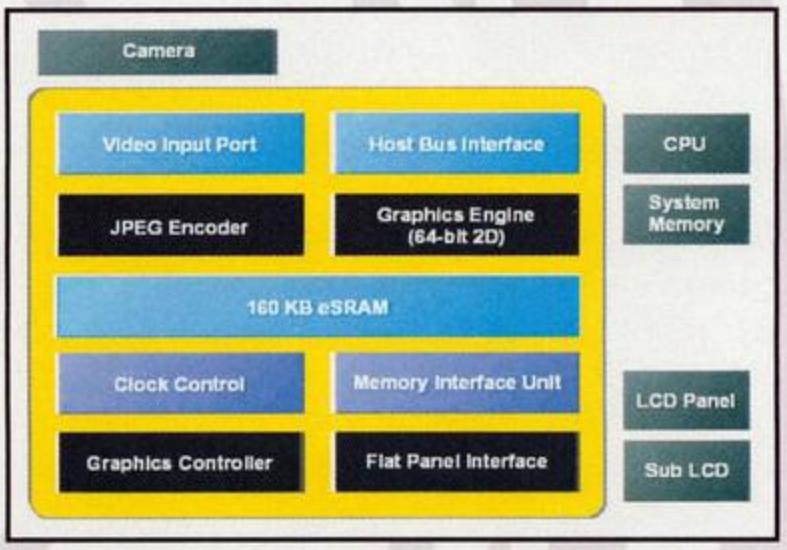
Come già si vociferava da tempo, i due colossi delle schede video hanno presentato le prime linee di prodotti dedicati esclusivamente al mercato mobile.

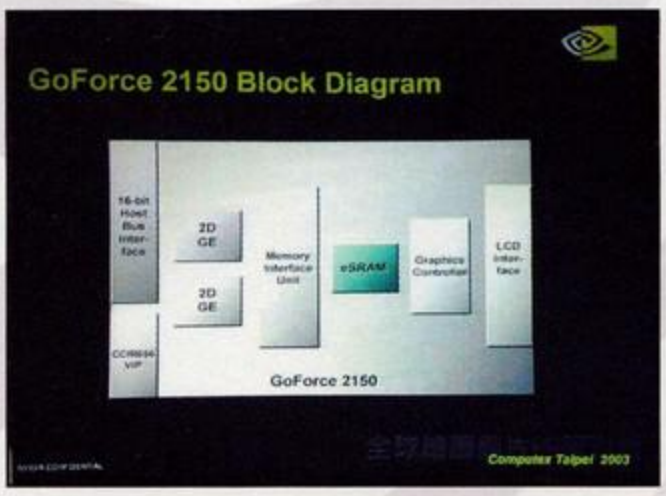
In realtà nVidia aveva già reso disponibile, qualche mese fa, il chip GoForce 2150, ma è con l'arrivo dei nuovi GoForce 3000 e 4000 che il mercato sta dando i primi segni d'interesse. Anche ATi, con l'introduzione del chip IMAGEON 2260 dimostra di essere molto interessata al segmento dei device portatili.



Innanzitutto, precisiamo che i chip in questione sono dedicati soprattutto al mercato dei nuovi cellulari multimediali che supportano MMS, fotocamere digitali e videocomunicazione. Questo naturalmente non significa che non possano essere utilizzati sui palmari, ma rimane da valutare l'interesse dei produttori nel potenziare le caratteristiche multimediali di una periferica dedicata, per adesso, ad un utilizzo prettamente professionale (al di là delle decine di titoli degne di nota che escono ogni stagione). I cellulari, per adesso, rappresentano un mercato ben più maturo e succoso... logico quindi che l'attenzione sia rivolta soprattutto in questa direzione.

Partiamo da ATi, che ha in listino diverse proposte dedicate. Alcuni, come l'IMAGEON 2260, supportano solo le due dimensioni e propongono una serie di caratteristiche quali i 2 MB di memoria integrati, il codec hardware MPEG4 e JPEG e il supporto di fotocamere digitali. Altri, come il 2300, offrono anche pieno supporto alla grafica 3D (una pipeline di rendering, filtro bilineare e trilineare, alpha blending e texture a 16 bit). La famiglia di chip ATi comprende diversi modelli, i più evoluti dei quali (2262 e 2320) hanno anche 2 MB di SDRAM a basso consumo. La serie IMAGEON è completamente compatibile con l'architettura Pocket PC e Symbian, oltre che con altri sistemi proprietari. Dal canto suo, nVidia non sta certo a guardare e con la sua famiglia di chip chiamata GoForce si pone, come al solito, nel ruolo di diretta antagonista di ATi. Anche in questo caso i prodotti coprono tutte le fasce di utilizzo possibili, da quella entry level (GoForce 2100) con supporto di una risoluzione a schermo di 320x240 pixel e fotocamera digitale da 300mila Pixel, a quelli di fascia alta (GoForce 3000 e 4000) con supporto di risoluzione video 640x480, 3 Megapixel di fotocamera digitale, 640 Kb di memoria, encoder e decoder Mpeg4 (per i nuovi videotelefoni), JPEG, Zoom digitale a 8x e supporto alle schede di memoria Secure Digital. Da sottolineare che la serie 4000 supporta la registrazione video compressa a 30 frame al secondo... se pensate che questa caratteristica era esclusivo appannaggio dei PC di fascia alta di qualche tempo fa, potete facilmente capire i progressi fatti in questo settore. Stranamente, per ora, soltanto ATi ha sviluppato prodotti che supportano via hardware il 3D, mentre nVidia rimane ancora saldamente ancorata al 2D. Al di là di strategie di marketing dobbiamo riconoscere che la situazione è tutta da discutere.





Un chip 3D ha bisogno di programmatori in grado di sfruttarlo a dovere, e anche così i risultati sono tutti da verificare. Inoltre richiede memoria e consuma sensibilmente di più, e poi la potenza di calcolo non è mai abbastanza. Basti pensare che i palmari, prima di vedere giochi 3D di discreta fattura, hanno dovuto aspettare CPU a centinaia di MegaHertz.

Insomma, per adesso i giochi (e i contenuti in generale) su telefono cellulare rimangono sviluppati esclusivamente in due dimensioni e la qualità migliora di mese in mese (chi si aspettava di giocare a Bubble Bobble sul telefonino fino a un paio di anni fa?), ma abbiamo già capito quale sarà la sfida dei prossimi anni.

ALIEN FRONT

Piattaforma: Nokia N-Gage
Sviluppatore: SEGA

68

Alien Front è un gioco che abbiamo già avuto modo di conoscere qualche anno fa su Dreamcast. Si tratta sostanzialmente di uno sparatutto in cui, alla guida di un carroarmato grosso e cattivo, dovremo fare piazza pulita degli alieni che stanno invadendo la Terra. Ci sono alcuni aspetti pregevoli di questa versione per N-Gage, come la presenza di tre carroarmati differenti (e di tre mezzi alieni), la possibilità di scegliere l'uno o l'altro schieramento e la grafica completamente in tre dimensioni. Le mappe di gioco (purtroppo solamente cinque) sono vaste e la profondità di veduta è notevole.

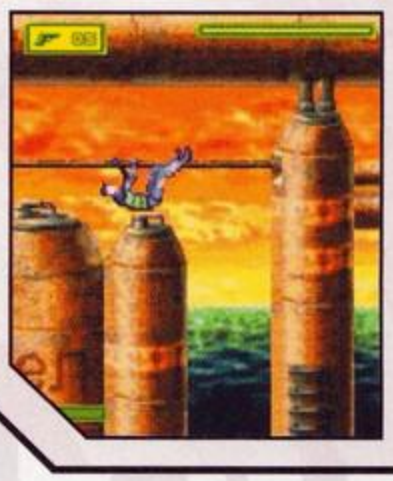
Buono il dettaglio e le texture si difendono bene.
Purtroppo, ci sono alcuni problemi di fluidità quando giochiamo dalla parte degli alieni. Il motivo va ricercato nella presenza, a video, delle "zampe", che appesantiscono i calcoli facendo calare drasticamente il frame rate. Molto meglio quando guidiamo il carroarmato, dato che non ci sono molte parti animate. Le cinque mappe sono veramente pochine, ma la modalità Deatmatch via Bluetooth salva la longevità. Infine, grazie al collegamento a N-Gage Arena possiamo confrontare il nostro punteggio con quello dei giocatori di tutto il mondo.

SPLINTER CELL TEAM STEALTH ACTION

Piattaforma: Nokia N-Gage
Sviluppatore: UbiSoft

77

Il parco giochi della nuova console-telefono Nokia si sta espandendo. Questo nuovo episodio di Splinter Cell si collega direttamente a quelli già usciti per telefono cellulare con tecnologia Java, ma presenta un massiccio miglioramento. La grafica, pur mantenendosi bidimensionale, offre sprite molto più grandi, animazioni migliori e un gran numero di effetti. Qualitativamente è al livello di un Game Boy Advance, anche se la versione di quest'ultimo può contare su un sonoro migliore. Il gameplay presenta molte aggiunte, tra le quali spiccano un maggior numero di armi e mosse e la possibilità di prendere in ostaggio gli avversari e usare la visione termica. I dieci livelli a disposizione non fanno gridare al miracolo in quanto a longevità, ma le due modalità multiplayer (sniper e cooperative) risolvono in parte il problema.



THE GREEN MYSTE

Piattaforma: Zodiac, Pocket PC, Symbian, PalmOS, N-Gage

80

The Green Myste è un gioco di ruolo "puro" che ci vedrà nei panni di un avventuriero nel tentativo di svelare il mistero che si cela dietro la caduta della città di Sanctis e della presunta rinascita del Grim.
The Green Myste ci offre tutti gli elementi classici del gioco di ruolo, come la creazione di un party (accettando le offerte degli altri avventurieri che incontreremo per strada), la crescita delle abilità del personaggio, l'acquisto di armi e accessori, oltre che di vari tipi di magie.
Uno dei pregi di questo titolo risiede nell'ottima realizzazione delle ambientazioni e la sensazione di oppressione e angoscia che si ha attraversando i lunghi dungeon. Di contro ci troviamo di fronte a un gioco poco immediato, adatto soprattutto agli amanti del genere e che necessità di una buona dose di tempo e pazienza per essere portato a termine.
The Green Myste é un titolo molto valido, che potrete provare di persona scaricando la versione demo all'indirizzo internet www.greenmyste.com.

Questa volta l'angolo di

Bovabyte

descrive matematicamente un fenomeno quanto-relativistico

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

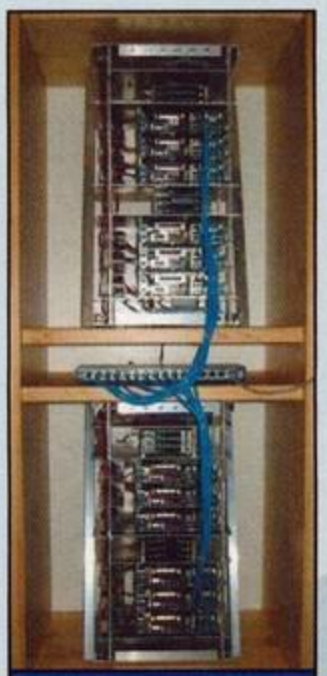
Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero

L'ANGOLO DEL PASTORE

In previsione di andare in vacaanzaaa anche quest'aannooo, al contrario dell'anno scorso, in cui come ricorderete mi ero cimentato nel controllo remoootoooo dei benchmark dei miei cluster per il calcolo paralleeeeloooo, vorrei invertire la tendenza e costruire un mini cluster da nascondeeereeeee da qualche parte e portare con me nel mio caaampeeeer. Beeelloooo, così volendo posso andare ovunque senza dover rinunciaaareee alla mia dose di computazioni paralleeleeeeee giornaliere!!! Ho notato che l'argomento cluster paralleeeeeloo (scusate le continue ripetizioni, ma mi piace troppo sentire il suono di queste due parole messe insieme!) vi interessa moooltooo, quindi voglio per una volta essere anche educatiiivoooo; incominciamo dalla spiegazione sintetica su che cos'è un cluster per il calcolo paralleeeloooo: ebbene, i supercomputer hanno sempre utilizzato massicciameeenteeeee il parallelismo computazionaaaaleeee per velocizzare le elaborazioooooniiii (e il risultato dei benckmark); allo stesso modo, è possibile beneficiare della parallelizzazione utilizzando non uno ma più nodi costruiti servendosi di hardware molto meno costooosooo, come ad esempio quello che compone i nostri amati PC, raggiungendo, o anche superaaandooo, la capacità dei "supercomputer veri". Se non ci credete, potete visitare la pagina http://www.top500.org/list/2003/11, in cui è presente l'ultima classifiiicaaaa dei 500 supercomputer più veloci al mooondoooo. La classifica è quella di noveeembreee 2003, se fosse aggiornata ci sarebbe di sicuro anche uno dei miei cluuusteeer nelle primissime posizioooniiiii.
Fatta questa premessa, veniaaamoooo ai faaattiii: come dicevo prima, quello che mi seeerveeee (ho purtroppo fatto una promessa a mia moglie e i computer non possono venire in vacanza con nooiii) è una scheda madre molto piccooolaaaa, ma non per questo poco poteeenteee e poco professionaaaaleeeeeee, con ridotto rumore (ovvero nessuna ventola se possibiiileee) e che occupi poco spazio, in modo da nascondere il cluster in un secondo frigorifero (che mia moglie non ha il permesso di toccare) o in un armadieeettoooo, il quale disponga ovviamente anche dell'uscita composiiitaaaa per poter essere monitoraaatooooo da un comune televisore. Per tastiera e mouse nessun problema, è infatti possibile utilizzare dei modelli wireeeleeeess. Come avrete immaginato il problema principale è la scheda maaadreeee: in commercio ne esistono parecchie molto piccole di dimensiooooniiii, ma io non volevo essere costretto a rinunciare alla velociiitàaa in favore della miniaturizzazioooneee e della dissipazione passiiivaaa. Per questo motivo mi sono ovviamente rivolto alla ditta Airons di Vigeevaaano, che in collaborazione con Intel, ATI e Microsoft, ha realizzato per me una scheda madre dalle prestazioni incredibiiiliii, pronta per essere ancora più incredibile se utilizzata in un cluuusteeeer. Senza dilungarci nelle specifiche tecniiicheeee (mi piacerebbe, ma lo spazio è tiranno), il modello mini-ITX Pro prodotto dalla ditta Airons di Vigevano è così equipaggiata: chipset Ultra Power Super Cluster(TM) prodotto apposta da Intel e ottimizzato per il calcolo parallelo, due socket per Pentiiiuuum IV overcloccati a 5 GHz, dissipazione totale a base di azoto liquiiidooo, chipset grafico sperimentale ATI 15000 Ultra Pro prodooottooooo da ATI con 1 GB di ram DDR2, slot per memoria sperimentaaaleeee DDR2, moduli RAM DDR2.
Come potete notaaareeee dalle fotografie, la costruzione della struttura portaaanteee è semplice ed economiiicaaaa: le schede madri sono montate su una superficie piatta di alluminiiiooooo e sono tenute insieme da sostegni anch'essi in alluminiiiooooo; le barre laterali servono a rendere il tutto meno barcollaaanteee. Il nodo principale utilizza una configurazione RAID5 SCSI con 5 dischi da 40 GB, mentre per ridurre i rumori i nodi slave usano dei microdrive da 5GB su cooompaaact flash. Ogni scheda madre è infine alimentata da una PSU indipendeeenteee. Il sistema operativo utilizzato è ovviamente una versione personalizzaaataaa di Windows 2003 Server chiamata "Windows 2003 MegaClusterServer". Per ora, ho previsto di utilizzare una configurazione da 12 nooodiiii; in attesa di trovare un posto adatto all'occultamento, per ora mi godo la nudità del mio cluster in tutto il suo splendoooreee, SBAV, SBAV. Un solo commento mi sovvieeeneeee: BEEELLOOOOOOOO!!!!
Il vostro Pastore.

NOTA DEI BOVAS: si noti che l'unica cosa economica è appunto la struttura in alluminio... Tutto il resto costa, e parecchio!

Beeellooo, il mio nuovo cluster trasportabileee per il calcolo paralleeeloooo! Ci vuole tutta la batteria del camper per alimentarlooo, ma ne vale la peeenaaa!



Il mio mega-cluster ITX posizionato momentaneamente su uno scaffaaaleeeee. Lo nasconderò in un frigooo, così avrò risolto anche i problemi di raffreddameeentoooo (SBONK! NdBovas)

STUDIO DELLA FUNZIONE RITARDO DEI MEZZI DI TRASPORTO PUBBLICO

A CURA DI LORENZO "CHINNICO" PERUGINI, CHINNICO@BOVABYTE.COM

Quante volte ci lamentiamo per il ritardo cronico che affligge gli orari di arrivo e di partenza di qualunque forma di trasporto pubblico, siano essi autobus, treni, aerei o traghetti? Restiamo esterrefatti e rabbiosi, constatando che mezzi di importanza insignificante per le nostre necessità viaggino in perfetto accordo con le loro tabelle di marcia, mentre l'unico che ci riguarda accumuli, minuto dopo minuto, quel tanto di ritardo che ci fa mancare la preziosissima coincidenza.
Sprechiamo energia preziosa e ci affliggiamo lanciando improperi ora verso gli uomini, ora le macchine o divinità varie, solo perché non sappiamo come e quando (e quanto) questo male oscuro colpirà. Ci facciamo il sangue amaro e malediciamo ogni possibile categoria sindacale coinvolta, ignorando deliberatamente che anch'essi brancolano nel buio; lo testimoniano le scuse sovente accampate alla bisogna, ideate più per generare confusione che per spiegare i motivi del ritardo: 'danni al materiale rotabile', 'malfunzionamento delle apparecchiature tecnologiche' o persino l'assurdo 'ritardo dovuto al ritardo del treno corrispondente'.
Ebbene, tutto questo stress psicologico presto non avrà più modo di esistere, perché, grazie ad anni di pendolarismo e frustrazione quotidiana, attraverso uno studio statistico minuzioso, io sono riuscito non solo a intuire una legge fisica quantistica dietro i ritardi dei mezzi pubblici, ma persino a ricavarne un modello matematico che permette di calcolarlo con precisione assoluta. È stato un compito molto difficile; solo confrontando centinaia di piccole annotazioni sono riuscito a rilevare l'influenza di alcuni parametri, apparentemente non correlati al fenomeno, che si sono invece rivelati fondamentali, quali il numero di possibili coincidenze di cui la linea è responsabile, le dimensioni del mezzo, il numero di passeggeri, o l'accessibilità della stazione o dell'aeroporto.
Si premetta tuttavia che mentre la maggioranza di questi fattori sono determinati e misurabili con precisione dalle circostanze per ogni caso specifico (la grandezza di uno certo mezzo è fissa, la posizione e le dimensioni di una stazione sono sempre le stesse, il flusso medio di passeggeri è costante), il fenomeno del ritardo di per sé rimane strettamente quantistico: si vedrà infatti che, come nel caso del classico 'gatto di Schroedinger', il sistema non è definito finché l'osservatore non vi interagisce, determinandone lo stato. Cioè che, specificatamente, il ritardo e la partenza del mezzo dipendono dal momento in cui il passeggero arriva in stazione.

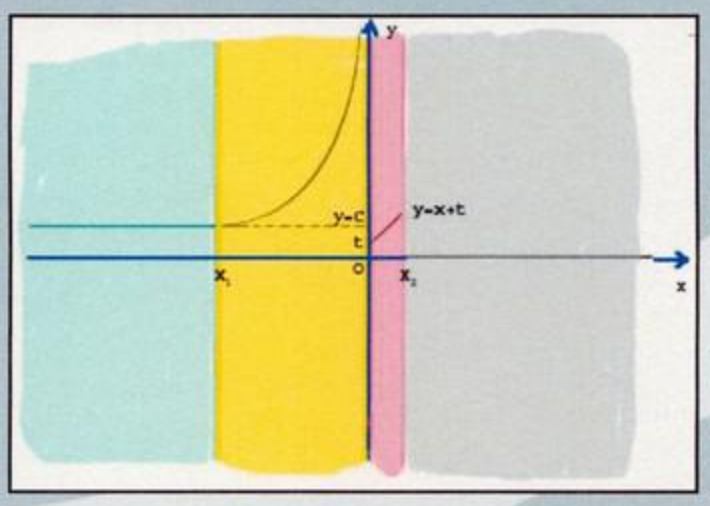
Ecco lo studio di funzione (cfr. grafico in figura):

Sia y=f(x) il valore y del ritardo in funzione dell'orario di arrivo del passeggero.
Poniamo che x = 0 sia l'orario di partenza previsto del mezzo. Presa un'ora $X_1 < 0$, tale per cui il passeggero sia in ENORME anticipo rispetto alla partenza, per $-\infty < x <= X_1$ si ha che y = C, costante il cui valore è dipendente essenzialmente dal mezzo (diciamo ad esempio 5 minuti per i treni o gli autobus, magari 10 per gli Eurostar e fino a un'ora per gli aerei o i traghetti). Questa parte del grafico è evidenziata in azzurro.
Per $X_1 < x < 0$ (cioè il passeggero è in ragionevole anticipo rispetto alla partenza) la curva assume la forma di un'iperbole, per cui y = A/x. Si vede che quando x si approssima allo zero, il ritardo y tende a $+\infty$. Vuol dire che tanto più si arriva alla stazione sotto l'orario di partenza, tanto maggiore sarà il ritardo presentato.
A puro fine di calcolo, si vede che il valore di A deve essere negativo (poiché stiamo definendo la funzione ancora per x < 0). Esso può essere calcolato imponendo il passaggio per il punto $y(X_1) = C$, derivante dal tratto di curva precedente. Quindi

$y(x) = A/x$

$y(X_1) = A/X_1 = C$

$A = CX_1$



Per chiarezza, fate pure riferimento alla sezione gialla del disegno.
Osserviamo ora il comportamento della funzione quando il passeggero si presenta alla stazione esattamente all'orario di partenza o nei primissimi minuti dopo di esso. Parliamo del tratto per cui x = 0 e fino a $0 < x < X_2$, dove X_2 è tale per cui il ritardo significherebbe solo un piccolo fastidio per i passeggeri già a bordo.
Il valore di y varia in modo approssimativamente lineare. Posto per esempio che ci voglia un piccolo tempo T per arrivare a salire sul mezzo, dipendente dalla distanza che il passeggero deve percorrere per salire effettivamente sul mezzo, dall'affollamento della stazione, il peso dell'eventuale bagaglio e dalla velocità con cui lo stesso passeggero riesce a muoversi, si ha che y = x+t, con t appena più piccolo di T. Questo significa che, a qualunque orario arrivi in stazione, il passeggero giunge al mezzo giusto in tempo per vederlo partire facendogli 'ciao ciao' con la manina. Vedere la piccola zona rosa sul grafico.
Infine per $x > X_2$ si ha che y = 0 costante, cioè che il mezzo è partito all'orario previsto e il passeggero avrebbe fatto meglio a puntare direttamente al mezzo successivo (zona grigia nel disegno).
La lunga osservazione del fenomeno mi ha altresì permesso di riscontrare che spesso i passeggeri già a bordo del mezzo in questione tendono a non rendersi conto di questi spostamenti temporali o almeno li percepiscono con differente intensità rispetto a quelli a terra. Le autorità giustificano queste discrepanze citando 'recuperi' del ritardo.
In realtà si tratta di un classico effetto relativistico: poiché i passeggeri a bordo si muovono a una velocità superiore a quella delle persone in attesa nelle stazioni, per essi il tempo si dilata e lo spazio si contrae; per cui un ritardo di cinque minuti per gli uni, può significare un ritardo di anche mezz'ora per gli altri.
Ora quindi sapete che è fisicamente ingiustificato e inutile sperare di poter prendere un mezzo in orario. Arrivare in anticipo può solo servire a minimizzare il ritardo, ma un anticipo troppo elevato è alla fine uno spreco di tempo prezioso. Di questo non è purtroppo responsabile nessuno, se non madre natura. È una legge fisica: è improduttivo prendersela. Meglio farsela dare.

Music Machine

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..

SPAZIO ITALIA

GIANNA NANNINI – PERLE (Universal)

"Perle" è una summa di vecchi successi, ma questo non deve indurci in errore. Sembrano infatti lontani i tempi in cui gli artisti, dopo aver venduto milioni di copie di cinque o sei dischi, si limitavano a prendere i successi tratti da ciascuno di essi e a piazzarli così, nudi e crudi, su raccolte pubblicate per la sola gioia del portafogli, o al limite per "aggiornare" qualche fan dell'ultima ora, in modo da permettergli di risparmiare sull'intera discografia: "tiè, queste sono le mie canzoni che hanno fatto più cassetta, non ti serve altro". Ormai il riarrangiamento è di rigore. Sono sempre di più, quindi, gli artisti che riprendono i loro vecchi brani e li rimettono a nuovo, mantenendo pressoché invariata la linea di canto, ma modificando in qualche modo la base originale. Qui, si parla addirittura di uno stravolgimento. Chi ama la vena rock di Gianna Nannini, probabilmente, si sorprenderà di quanto possa essere efficace un trio d'archi ne "I maschi" (avete presente le cover dei Metallica degli Apocalyptica? Ecco), o quanto possa essere bella "Amandoti" una volta trasformata in un moderno tango (non a caso, la trasmettono spesso per radio). Ma le sorprese non si fermano qui. "Aria" vola alto nei ritornelli, grazie alle sapienti aperture melodiche dei musicisti, "Latin lover" è un vero e proprio delirio – uno degli arrangiamenti più geniali che abbia mai ascoltato – e "Amore cannibale" lascia a dir poco basiti, grazie a un accompagnamento musicale che punta tutto sul pianoforte, sui cori sacri e sugli interventi lirici di un soprano e un tenore. Mi spingo un po' più in là. Gianna Nannini ha piazzato alcune delle sue migliori canzoni (nemmeno tutte, ci sarebbe voluto un DVD) con un criterio diverso dal solito: la loro riadattabilità. Ed è riuscita a partorire un disco forte e melodico nel contempo, assolutamente incapace di annoiare, anche se degli strumenti classici del rock duro non c'è neanche l'ombra. Concludiamo con una nota tecnica: il CD è stampato in modo che possa essere eseguito sui normali lettori CD, ma è compatibile anche con il sistema SACD, che garantisce una qualità audio superiore. Chi dispone di queste attrezzature non se lo lasci scappare assolutamente!

p.bes

PACIFICO MUSICA LEGGERA

A due anni di distanza da "Il postino", il singolo che lo ha lanciato sulla scena musicale italiana, l'ex premio Tenco Gino De Crescenzo, in arte Pacifico, torna a presentarsi con un disco che più "pacifico" di così quasi non si può. "Musica Leggera" tiene fede al titolo e, in quattordici tracce, concede veramente poco al ritmo, lascia fuori dalla porta qualsiasi sonorità dura, e accarezza l'ascoltatore con canzoni melodiche e soltanto a tratti veramente romantiche. Il risultato è un disco che può fare da accompagnamento nei momenti di assoluta calma, ma che rischia di annoiare se ascoltato con lo spirito sbagliato. A parte la canzone di Sanremo, che purtroppo non è inclusa nella versione preliminare del disco distribuita alla stampa (per ovvi motivi legati al regolamento del Festival), non ci sono pezzi veramente incisivi, di quelli che si passano per radio, di quelli, insomma, che tirano su le sorti di un intero album quando serve. Per cui, a mio personale giudizio, questo disco è indicatissimo a chi ha amato "Pacifico" (l'album di esordio) alla follia, può fare piacere a chi cerca un po' di musica tranquilla, senza fronzoli e con dei bei testi, ma che risulta necessariamente alieno a chi ama i suoni più ritmati e commerciali. Artisticamente parlando, comunque, non c'è davvero nulla da ridire...

p.bes

MUSIC MACHINE

LE RECENSIONI

AIR – TALKIE WALKIE (VIRGIN)

Tralasciando l'irritazione nello scoprire che questo "Talkie Walkie" non è un CD Audio bensì l'ennesimo 'ufo' provvisto di fastidiose quanto inutili protezioni contro la copia, rimane la sostanza del nuovo 'disco da ribaltabile' del duo francese, questa volta assistiti da un produttore blasonato come Nigel Godrich (ha lavorato con i Radiohead e con Beck, tra gli altri) che è solito dare un'impronta sobria e contenuta ai suoi lavori. "Talkie Walkie" (così intitolato per indicare, a detta degli Air stessi, la profonda intesa tra i due, che non hanno nemmeno più bisogno di parlare per comunicare – o almeno questo è quello dicono) contiene dieci 'canzoni' (la definizione qui è stirata sino all'estremo) che riempiranno di gioia il cuore dei vari amanti di chill-out e elettronica (il genere esatto, stando a Gabry Ponte, dovrebbe essere 'french pop'. Basisco davanti a simile banalità) grazie alle trovate minimaliste, ordinate, essenziali ma comunque piene di espressività e suggestioni 'molto soft' (e un po' inquietanti, come nel caso di "Biological", che pare la prosecuzione ideale della colonna sonora de Il Giardino delle Vergini Suicide). A conti fatti i dieci brani, tra cui spiccano ovviamente il singolo "Cherry Blossom Girl2 e la sofisticata "Run", trionfo dell'elettronica, non sono molto di più di dieci loop allungati ed elaborati, ma in fondo è proprio quello che ci si aspetta da un disco così. Interessante la scelta dei due di cantare (canticchiare) sui loro stessi brani, senza filtri né mascherature; il risultato finale è 'gradevole'. Un album sognante ma lucido, anche se a dirla tutta i brani sembrano a volte delle basi a cui manchi un tema principale. Eppure piace.

Marco Auletta rulla@xenia.it

SPAZIO LIVE

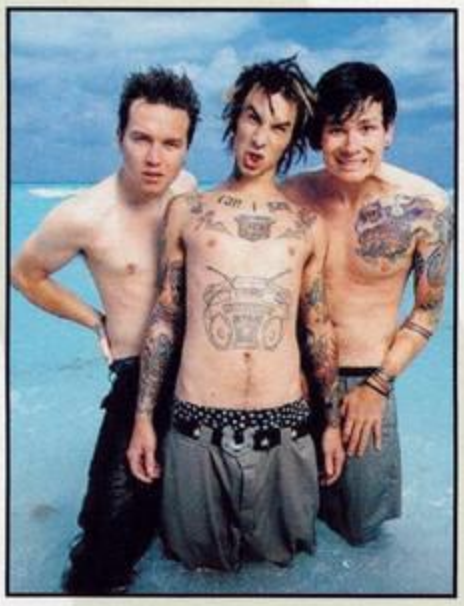
THE DARKNESS – Milano, Alcatraz 23/02/2003

Unica data italiana per i Darkness, gruppo rivelazione della fine 2003/inizio 2004, che con l'album "Permission To Land" ha venduto milioni di copie in Inghilterra e nel resto d'Europa. I motivi di questo (imprevisto) successo? Tralasciando per un attimo le considerazioni di carattere prettamente musicale (sembra un controsenso, ma cosa ci volete fare?), è l'atteggiamento l'arma vincente di questi quattro ragazzi, in particolare del front man Justin Hawkins. Vestito come un Freddie Mercury degli esordi con abiti sgargianti e tutine di paillettes, Justin saltella e corre per tutto il palco, indugiando in pose che nemmeno la più sfrontata Drug Queen oserebbe concepire. I Darkness vogliono stupire, intrattenere e divertire: non hanno nessuna pretesa di dimostrare al pubblico di essere musicisti tecnicamente perfetti o di affascinarvi con l'aria (ormai fin troppo abusata) da pseudo-alternativi. Se non riuscite a concepire la musica come intrattenimento, e cercate melodie sofisticate e testi impegnati, forse vi conviene starne alla larga. Invece, se gli eccessi e una buona dose di faccia tosta vi fanno sorridere, rischiate di ritrovarvi a ballare sulle note di "I Believe In A Thing Called Love", la canzone bandiera del gruppo britannico. Come è capitato al pubblico dell'Alcatraz (sold out). I Darkness, che oltre a Justin Hawinks (voce e chitarra) sono composti da Dan Hawkins (chitarra), Frankie Poullain (basso) e Ed Graham (batteria), aprono lo show con "Bareback", brano strumentale utilizzato quasi sempre dalla band per scaldare il pubblico, dopodiché cominciano a presentare tutte le hit di "Permission To Land": "Growing On Me", "Get Your Hands Off My Woman", "Love Is Only A Feeling" oltre alla già citata "I Belive In A Thing Called Love".

Il tutto condito dalle altre canzoni del disco (tranne "Holding My Own", forse ritenuta troppo lenta?) e da brani, come "Best Of Me" e "Makin' Out", pubblicati soltanto come b-side. L'attenzione del pubblico è interamente concentrata su Justin che, oltre a rivelarsi un incredibile "animale da palcoscenico" (addirittura, portato in braccio da un addetto alla security, si fa un giretto in mezzo al pubblico), dimostra di avere ottime capacità vocali. Le atmosfere dell'album, fatte di riff anni settanta e assoli prolungati, vengono riproposte fedelmente dal vivo, ma con l'aggiunta di una grandissima energia che contagia gli ascoltatori. L'unica cosa che non mi ha convinto è stata la performance di Ed Graham, che in alcuni casi mi è parso esitante e poco incisivo.

Marco Sormani

BLINK 182 – Bologna, Paladozza, 15/02/2004



La definiscono College-Punk-Rock Music, ma noi possiamo limitarci a chiamarla "buona musica". Stiamo parlando dei Blink 182, che hanno scelto di tornare in Italia e rimanerci un giorno solo, infiammando la stessa Bologna che, meno di quattro anni fa, li aveva scacciati dal palco a suon di sassate, durante l'Indipendent Days Festival (quella degli ignoranti, purtroppo, non sembra essere una razza in via d'estinzione). Il concerto tenutosi lo scorso 15 febbraio al Paladozza ha restituito ai tre artisti di San Diego la giusta immagine dell'Italia: una folla che salta e si diverte alla grande.
Mark, Tom e Travis aprono con What's My Age Again (vi ricordate il video in cui giravano nudi per le strade di Los Angeles?), seguita a ruota da Feeling This, primo singolo estratto dalla loro ultima fatica. L'incessante susseguirsi di pezzi ha martellato le orecchie dei presenti (non moltissimi, a dire il vero) per un'ora e venti e forse l'unico neo della performance va ricercato proprio nella durata. Non sono mancati i grandi classici (oltre alla già citata What's My Age Again, vanno segnalate All The Small Things e First Date su tutte) e il momento più "alto" è stato, senza ombra di dubbio, l'esecuzione di I Miss You, canzone scritta dal leader dei Cure, resa meno "efficace" dall'assenza del pianoforte ma comunque bellissima.

Davide "ToSo" Tosini
(iltoso@xenia.it)

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

TOMMASO CABRELE

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

MUSE - ABSOLUTION

....E a proposito dei Muse...
Il loro nuovo album bisogna dire che ha portato la band verso una nuova dimensione musicale, rispettando i loro canoni e riuscendo comunque a non risultare troppo aggressiva.
E' inevitabile notare però che il singolo tanto celebrato, " Time is Running Out", non è niente male mentre il resto dell'album lascia effettivamente un po' a desiderare.
Le prestazioni passate di questa band sono sempre state qualitativamente ottime ma questa volta i nostri hanno proposto un repertorio alquanto ripetitivo, soprattutto dal punto di vista sonoro.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

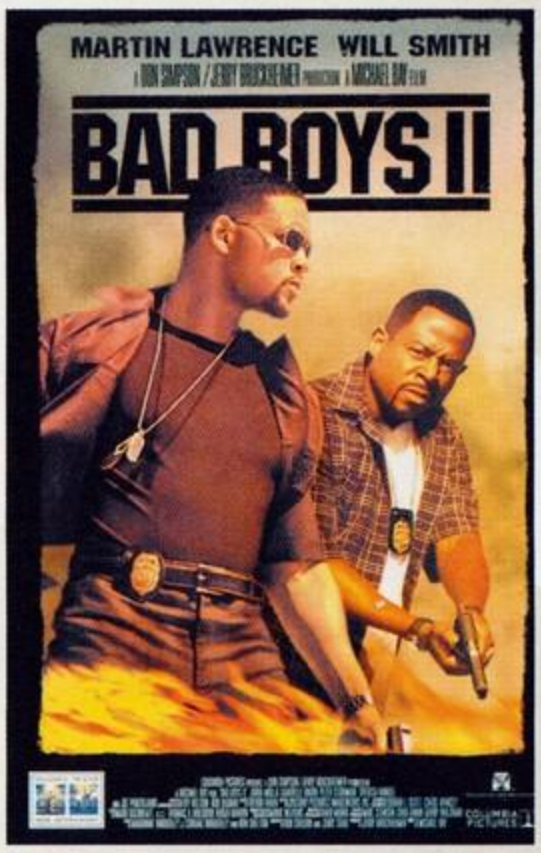
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Questo mese abbiamo scelto una selezione di massima evasione, spettacolarità e, speriamo, divertimento: Inseguimenti fantasmagorici, sparatorie esagerate, ammazzamenti sanguinolenti, insieme a due storie matrimoniali, ma iperboliche ed "efferatissime" anche loro. Divano comodo, bello schermo, home theatre a manetta, da soli o in buona compagnia, pizza o dolcetti, comunque...buona visione!

MOVIE MACHINE

BAD BOYS II



Personaggi come il regista Bay e produttori come Bruckheimer e Simpson sono garanzia di film spettacolari, fracassoni e divertenti. Dopo otto anni, ritornano Smith-Mike e Lawrence-Marcus, sempre alle prese col loro difficile rapporto "di coppia" (uno è un playboy casinista e amante del rischio, l'altro è ossessionato dal controllo della rabbia, odia la violenza e vorrebbe ritirarsi a una vita normale). Nella solare e scenografica Miami, i due devono vedersela con uno spietato trafficante cubano di ecstasy (Jordi Mollà, gia visto in Blow e Il suono del mare di Bigas Luna). Inseguimenti di massima spettacolarità, sparatorie violentissime e distruzione di macchine e case, con veri stunt ed effetti speciali, coordinati dal mago Rob Legato (Harry Potter, Titanic, Armageddon), interrompono i continui battibecchi fra i due (aggravati da una relazione fra Mike e la sorella di Marcus, poliziotta anche lei). Nel cast anche Joe Pantoliano, Peter Stormare, Kelly Rowland (ex Destiny Child).

SCHEDA

Regia: Michael Bay
Cast: Will Smith, Martin Lawrence
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese, ungherese
Sottotitoli: italiano, inglese, ungherese
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 2
Extra: 7 scene eliminate; filmati su stunt ed effetti speciali; video musicale di Jay Z; 6 sequenze analizzate; diari di produzione (il making di 19 scene); trailer vari (sul disco 1)

€ 24,99

Soundtrack curata da Dr Dre e P. Diddy. Immagine eccezionale per pulizia, nitidezza e definizione, con colori brillanti e grande precisione nei contorni. Audio fragoroso, coinvolgente, dettagliatissimo, con effetto di totale coinvolgimento. Extra abbondantissimi, interessanti e divertenti, soprattutto i filmati su stunt, effetti speciali e tutti i making. Le sei sequenze analizzate mostrano di ognuna la scena nel film, il making of, lo storyboard e le pagine di sceneggiatura.

AMERICAN PIE IL MATRIMONIO (AMERICAN PIE – THE WEDDING)

Gli anni passano, fra guerre e attentati, regimi abbattuti e sommovimenti politici vari, prese di coscienza no global e crisi mondiale dell'economia: i ragazzi della serie American Pie però tornano (sempre uguali a se stessi) mentre stanno cercando di diventare "grandi". Tallonati da genitori trepidanti, sempre vittime delle stesse fissazioni sessuali, litigiosi e in competizione fra loro, questa volta si ritrovano per il matrimonio del più assennato, Jim (torte di mele e colla a parte). Questo evento darà luogo a una serie di equivoci, disastri, fraintendimenti e amenità varie (sempre su base sessuale, con in più anelli nella cacca di cane e peli pubici sulla torta nuziale) ma alla fine, secondo la tradizione della migliore commedia americana, tutti saranno felici e contenti. Il cast è immutato: nel frattempo Jason ha fatto strada, addirittura in un film con Woody Allen, Anything Else. Sean William Scott (Stifler) lo abbiamo visto ne Il Monaco, al fianco di Chow Yun Fat, nel tentativo di uscire dal genere. Eugene Levy (dall'esordio indimenticato con Una sirena a Manhattan al recente Un ciclone in casa) è sempre il protettivo, pasticcione, imbarazzante papà dello sposo. Produce e scrive Adam Herz, creatore dei personaggi della serie.

SCHEDA

Regia: Jesse Dylan
Cast: Jason Biggs, Alyson Hannigan, Sean William Scott, Eugene Levy
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, croato
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista, sceneggiatori e attori; scene eliminate; le papere; speciali: parla Stifler, arriva la dominatrice, la preparazione della sposa, il diario di Nikki, un insipido video matrimoniale

€ 22,50

Immagine pulita e senza difetti, molto nitida e contrastata, con colori saturi, come nel film; audio ottimo, dettagliato e preciso.Extra abbondanti e divertenti, otto minuti in più di film e numerosi filmati più "piccanti" di quanto visto al cinema.

PRIMA TI SPOSO, POI TI ROVINO (INTOLERABLE CRUELTY)

SCHEDA

Regia: Joel Coen
Cast: George Cooley, Catherine Zeta-Jones
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, croato
Schermo: 1.85:1
Audio: DTS 5.1, DD 5.1
Dischi: 1
Extra: tutti mangiano la frutta; Signore e Signori: George Clooney e Catherine Zeta-Jones; il video amatoriale di Rex Rexroth; una sbirciatina a Intolerable Cruelty; curiosità sul set, i costumi

€ 25,50

Esilarante commedia dei sempre sorprendenti Fratelli Cohen: nella folle Beverly Hills, dove la concentrazione di miliardari è altissima, prospera la rapace razza delle cacciatrici di alimenti, donne disposte a tutto pur di accalappiare un marito ricco da cui divorziare lasciandolo sul lastrico. Unico baluardo contro tali belve è l'avvocato Miles Massey, celebre come una star e ormai più ricco dei suoi clienti, ma è un uomo vanesio, annoiato e senza più stimoli.

Finché non incontra Marylin Rexroth, pluridivorziata e miliardaria, purtroppo per lui bellissima, fascinosa e molto, molto astuta. Inizia così un gioco a rimpiattino fatto di schermaglie amorose e scontri in tribunale, divorzi e matrimoni a catena, con annesso impiego di improbabili killer. In un crescendo di situazioni grottesche, si arriverà a un instabile lieto fine. Bravissimo l'autoironico Clooney, con una recitazione che volutamente ricorda lo straniamento comico del mitico Cary Grant. Bella e infida la Zeta-Jones. Ottimi tutti i comprimari, a loro volta famosi. Grandiosa caratterizzazione del socio anziano dello studio legale (e pazienza per il titolo italiano...).
Immagine pulita, molto definita e nitida, con colori brillanti. Audio efficace, centrato soprattutto sui dialoghi, con un DTS non molto sfruttato. Extra buoni.

FREDDY VS JASON

SCHEDA

Regia: Ronny Yu
Cast: Robert Englund, Ken Kirzinger, Monica Keena, Kelly Rowland
Distribuzione: Medusa
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: inglese, italiano non udenti
Schermo: 1.77:1
Audio: DTS 5.1, DD 5.1
Dischi: 2
Extra: commenti vari; salta una morte; 20 scene tagliate; produzione (articoli della rivista Fangoria; speciale sugli effetti visivi; gallerie fotografiche); pubblicità e promozione (conferenza stampa di presentazione; video musicale; vacanze estive a Camp Hacknslash; trailer e spot tv)

€ 22,99

Dopo 11 anni di gestazione, ritorna una delle massime icone dell'horror degli ultimi anni, il sadico Freddy Kruger, questa volta in abbinata con Jason, il maniaco omicida della serie Venerdì 13. Dall'incontro di due simili personaggi non poteva che scaturire un prodotto super-splatter: Freddy, ormai dimenticato e non più "sognato", si serve di Jason per ritornare in vita e ricominciare a fare strage di ragazzi, sua preda preferita. Nel consueto gioco dei massacri effettuati durante il sonno, si inserisce lo scontro Freddy-Jason, quando il secondo non è più utile a Freddy e pertanto va eliminato. Ma Jason non può morire... segue finale di esagerata macelleria, che si lascia la porta socchiusa per un sequel. Fra le interpreti femminili troviamo Kelly Rowland, ex Destiny Child. Dirige Ronny Yu, della scuola di Hong Kong, autore di Codice 51 e La sposa di Chucky. Immagine pulitissima, con ottimo dettaglio e nitidezza. Audio potente, molto ben distribuito e di grande efficacia.

Oltre un'ora di extra: "salta una morte" è la selezione delle scene degli ammazzamenti; lo speciale sugli effetti visivi spiega ben 12 scene; la vacanza a Camp Hacknslash è la cronaca dell'anteprima mondiale del film. Visivamente molto belli i menù animati.

THE ITALIAN JOB

Simpatica e movimentata storia di ladri gentiluomini (quelli che non sparano mai a nessuno), remake di Un colpo all'italiana (film del 1969 con Michael Caine, che si svolgeva a Torino e Londra), questo film è ambientato inizialmente a Venezia e Canazei, per poi spostarsi a Los Angeles. Sutherland è un vecchio e saggio ladro e Wahlberg il suo allievo prediletto, ma dopo un colpo veramente grosso, uno del loro gruppo li tradirà. Per vendicarsi, Wahlberg convincerà la bella Charlize, figlia di Sutherland ed esperta in casseforti, a unirsi a loro. Fra inganni e trappole varie, il cattivo verrà condotto verso la sua giusta punizione. A movimentare la storia, oltre alle complicate esecuzioni dei fantasiosi furti, anche alcuni inseguimenti con la nuova Mini come protagonista (grossa sponsorizzazione BMW), in particolare uno sulla Walk of Fame di Hollywood, il quale ha richiesto l'impiego di 32 vetture. Dopo alcuni film "seri", Norton si è concesso una parentesi più leggera: pare fosse "in debito" di un film con la Paramount. Jason Statham si conferma, dopo Fantasmi da Marte, come un simpatico clone di Bruce Willis. Brillante tutto il resto del cast. Immagine di buon livello: senza alcun difetto, con colori brillanti, ben definita e contrastata; audio potente e ben distribuito, con coinvolgimento nelle numerose scene d'azione. Extra abbondantissimi (più di un'ora), interessanti e vari. Menù curati, graficamente eleganti.

SCHEDA

Regia: E. Gary Gray
Cast: Mark Wahlberg, Charlize Theron, Edward Norton, Donald Sutherland, Jason Statham
Distribuzione: Paramount
Lingue: italiano, inglese, spagnolo
Sottotitoli: italiano, inglese, croato, ebraico, greco, portoghese, serbo, sloveno, spagnolo
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: dietro le quinte; la creazione; corso di guida; le magnifiche Mini; a tutto gas, gli stunt; errori di scena; sei scene eliminate; easter egg; trailer

€ 24,49

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

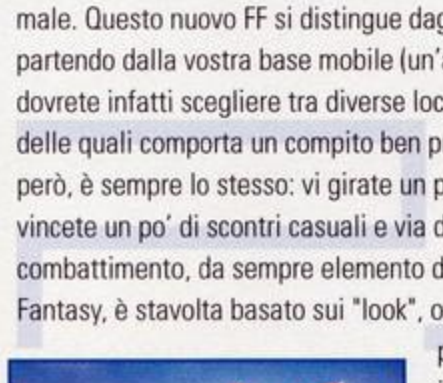
Stavo pensando di cambiare il titolo di questa rubrica in "ConsoleMania coroner", perché, in fin dei conti, qui si fa un'autopsia ai videogiochi, si cerca di vivisezionarli per capire cosa possono offrire agli appassionati di tutto il mondo. Questo mese, per esempio, esaminiamo a fondo il gioco dei porcospini, quello dei mafiosi, la fantasia finale che non finisce mai e un po' di altri titoli interessanti. Pronti per impugnare il bisturi?

FINAL FANTASY X-2

La madre di tutti i giochi di ruolo (almeno quelli giapponesi) ritorna su PS2 con il primo seguito su questa console. Final Fantasy X-2 è infatti il diretto sequel di Final Fanatsy X e riprende quindi le avventure di Yuna, ora diventata una cercatrice di sfere (che sono degli oggetti in grado di sortire effetti utili di vario tipo). Yuna è accompagnata nella sua impresa da Rikku e dalla new entry Paine, una sorta di dark lady con gli occhi rossi e un completino sadomaso niente male. Questo nuovo FF si distingue dagli altri per una struttura a missioni: partendo dalla vostra base mobile (un'aeronave che si guida come una moto), dovrete infatti scegliere tra diverse località che vi saranno proposte, ciascuna delle quali comporta un compito ben preciso da eseguire. Il cuore del gioco, però, è sempre lo stesso: vi girate un po' di ambienti, risolvete un po' di quest, vincete un po' di scontri casuali e via di questo passo. Il meccanismo di combattimento, da sempre elemento distintivo dei singoli episodi di Final Fantasy, è stavolta basato sui "look", ovvero dei costumi che i vostri personaggi possono indossare. Tali costumi (o meglio, i gruppi in cui li raccogliete) determinano le armi che le signorine possono utilizzare, nonché eventuali abilità speciali, come colpi con effetti particolari, alterazioni di status sui nemici, possibilità di rubare degli oggetti, incantesimi e via dicendo. I personaggi possono poi ampliare i poteri della sfera alla quale sono associati tramite l'esperienza, imparando ulteriori abilità con il passare del tempo. Chissà perché, da Final Fantasy ci si aspetta sempre un capolavoro. Per certi versi è un po' come Winning Eleven: si tratta di una saga che si è costruita una reputazione di eccellenza, al punto che, nel caso di uscite non molto felici, sono tutti disposti a chiudere un occhio. Intendiamoci: non è che FFX2 non sia un prodotto brutto, però da Square ci si aspetta di più. Solita qualità molto buona nel reparto grafico (non azzeccate, invece, le musiche di sottofondo), sistema di combattimento vario e accattivante, personaggi ben caratterizzati… e basta. A parte il fatto che nei combattimenti potrete usare SOLO le tre signorine di cui sopra, per tutta la durata del gioco, la struttura a missioni (che permette di fare avanzare la storia a blocchi indipendenti) rende la trama piuttosto frammentata e a volte oscura (esiste comunque un ordine "consigliato" per affrontare gli incarichi, che minimizza il problema). Il gioco resta senza dubbio un buon titolo, ma di fronte a FF ci si aspetta sempre di dover sganciare un 85 o più, mentre qui non ci arriviamo. Per poco.

SONIC HEROES

Sonic fa la sua apparizione su PlayStation 2 con un titolo che riprende le caratteristiche tipiche della saga, in realtà senza apportare particolari innovazioni alla struttura di gioco ma comunque mantenendo una certa impronta di fondo. Sonic Heroes si basa sulla stessa struttura del primo Sonic comparso su MegaDrive ormai una dozzina di anni fa (vado a memoria): il vostro compito è quello di percorrere dei livelli platform lineari, che si snodano per lo più lungo piste dense di nemici, o comunque su percorsi che permettono ai protagonisti di fare sfoggio della propria velocità. La caratteristica principale degli eroi della situazione è infatti quella di poter percorrere grandi tratti in sprint, facendo salti di portata immane e correndo su piste degne delle montagne russe. La novità, stavolta, sta nel lavoro di squadra: potrete infatti decidere di affrontare il gioco scegliendo una tra le quattro squadre di personaggi tipici del mondo di Sonic (tra gli altri i soliti Knuckles, Tails e Amy). I quattro gruppi sono tutti composti da tre personaggi ciascuno, con funzioni sempre analoghe: ciascuna squadra ha un personaggio veloce, uno fisicamente prestante e uno volante. Potrete decidere a piacimento chi sarà il leader, cioè chi controllare in prima persona: in ragione di questa decisione si apriranno nuove frontiere. Il personaggio veloce, per esempio, può sfruttare al massimo i tratti lunghi per raccogliere bonus e spiccare balzi, mentre il più forte può distruggere alcuni elementi dello scenario e sconfiggere qualsiasi nemico; il personaggio volante, infine, è in grado di sollevare in aria tutta la squadra per brevi periodi. In diverse circostanze dovrete necessariamente sfruttare una determinata tipologia di personaggio per uscire da una situazione problematica. Tra un livello e l'altro, ci saranno ovviamente i soliti scenari bonus tipici di Sonic, nei quali dovrete raccogliere quante più icone possibile entro un tempo limite. Sonic Heroes ha diversi problemi dal punto di vista della realizzazione tecnica: il pop up è una costante fastidiosa (influenza anche i nemici, quindi a volte non li si vede subito) e il frame rate è piuttosto basso (il che è un grave difetto per un gioco che fa della velocità uno dei propri cavalli di battaglia). Il titolo resta comunque un buon esempio di giocabilità immediata e di divertimento senza mezzi termini.



FORBIDDEN SIREN

Per definire Forbidden Siren mi viene in mente il titolo di un'opera di Shakespeare: "Tutto 'sto casino pe' gnente". Forse la traduzione non era proprio così, fatto sta che ho letto in giro diversi giudizi entusiastici per un titolo che non mi ha coinvolto come altri esponenti del genere. FS è un survival horror: dovete andarvene in giro per una serie di ambienti notturni ed evitare dei mostri zombeggianti, cercando di portare a termine delle missioni. Spesso dovrete semplicemente arrivare in un determinato punto o interagire in maniera appropriata con un certo personaggio. Raramente potrete combattere efficacemente contro i mostri: in genere dovrete scappare, anche perché gli zombi di FS sono spesso armati di pistole o altre armi da fuoco, il che li rende immensamente più problematici dei soliti morti viventi cui ci hanno abituato Resident Evil e Silent Hill. Per evitarli, potrete basarvi sull'Allegro Gioco dell'Antennista Ubriaco: in pratica, potete usare un potere speciale dei personaggi che vi troverete a guidare (cambiano da una missione all'altra e sono dieci in tutto) per vedere attraverso gli occhi di chiunque si trovi nelle vicinanze, zombi compresi. Quando ricorrerete a questa opzione, vedrete un'immagine disturbata sullo schermo e dovrete orientare la levetta direzionale dove ritenete si trovi qualcuno (o a caso, se non avete modo di intuire la posizione dei nemici). Quando la levetta stessa sarà rivolta precisamente nella direzione di un altro essere vivente (o non vivente, ma comunque dotato di vista), vedrete comparire sullo schermo ciò che rientra nel suo visus. In questo modo, potrete rendervi conto di dove si trovano i nemici e riuscire così a girare al largo. I personaggi che possiamo guidare ci vengono assegnati a seconda del livello specifico e hanno caratteristiche diverse: se controlliamo un bambino, dovremo fare i conti con la sua forza fisica limitata, mentre se impersoniamo un anziano potremo aspettarci una scarsa velocità di reazione ai comandi. I livelli che giocheremo non ci saranno presentati in ordine cronologico: vivremo gli eventi che sconvolgono una sinistra cittadina giapponese, ma dovremo essere noi a ricostruire quello che è successo. Inoltre, quello che faremo in una missione si ripercuoterà sulle altre (se apriamo una porta la troveremo ancora aperta quando passeremo per lo stesso posto con un altro personaggio). FS può rappresentare una boccata d'aria fresca in un genere molto inflazionato (ma sempre apprezzato), anche se a causa di un'azione a tratti molto lenta lascia un po' d'amaro in bocca.

PS2

QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3

76

MAFIA

Allora, picciotti, cerchiamo di non fare degli sgarri al don, altrimenti lo sentite… In Mafia, conversione per PS2 e Xbox del popolare gioco per PC, ci troveremo a doverci fare strada in un'organizzazione mafiosa, compiendo missioni di sabotaggio e crimini assortiti. L'impostazione di base del gioco ricorda un po' quella di GTA3: anche qui buona parte del tempo sarà impiegata per spostamenti in una città immaginaria degli anni '30. Nel caso in cui il proprio mezzo subisca troppi danni, potrete rubarne un'altro defenestrando il conducente. Azioni come tamponamenti o investimento di pedoni comporteranno spesso l'intervento della polizia, la quale, seppur non sufficiente in sé a pregiudicare l'esito di una missione, potrà darvi parecchi grattacapi. Una parte non trascurabile dell'azione si svolge comunque mentre si è appiedati ed esistono diverse missioni in cui l'utilizzo delle auto è marginale o assente. Se avete una discreta memoria, ricorderete la recensione che dedicammo a Mafia ai tempi della sua uscita per PC (l'ho redatta io… è logico che se ne ricordino… ok, la smetto. ndToSo): era un gran bel titolo e tutta la stampa specializzata lo annoverò tra i migliori del periodo. Purtroppo, la conversione per PS2 non si è rivelata all'altezza, non tanto per problemi di gameplay in sé, bensì per una realizzazione grafica veramente scadente, la quale, in molti casi, pregiudica il divertimento offerto dal titolo. Uno dei problemi peggiori sta senza dubbio nel pop up, che si applica al livello di singole texture e poligoni. Se un'auto viene verso di voi, ad esempio, comincerete col vederne un pezzo centrale: in seguito, compariranno fari, paraurti e così via, man mano che il veicolo si avvicina. C'è poi una sorta di perenne nebbia di colore variabile (azzurro o bluastro, a seconda che sia giorno o notte) che pare avvolgere in eterno il centro abitato, creando un effetto simile anche sugli edifici. Come saprete, Mafia è un gioco che punta molto sull'atmosfera e questi problemi visivi sono un vero colpo al cuore per un titolo che altrimenti avrebbe potuto bissare il successo della versione PC. Per intenderci, questa è una situazione anche peggiore di quella che affligge Max Payne 2 su PS2. Un gioco valido alla base penalizzato da una conversione che gli impedisce di superare di molto la sufficienza. Tenetevi stretta la versione PC, continua a essere la migliore…

PS2

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 1
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3

62

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

Per la serie "il centralinista della sala computer non muore mai", ecco uno di quei giochi che fanno la gioia dell'Alex. SWAT GST è infatti un titolo in cui dovrete guidare un membro di una squadra speciale della polizia, attraverso livelli infestati da criminali. La particolarità del gioco sta nel fatto di poter usare l'apposito auricolare con microfono (come quello di SOCOM Navy Seals, per intenderci) per impartire degli ordini ai vostri compagni di squadra tramite la vostra voce (potete farlo anche tramite joypad, ma è proprio un'altra cosa). In SWAT dovrete sostanzialmente affrontare in criminali con visuale in prima persona, preferibilmente cercando di arrestarli piuttosto che ucciderli (potete usare una formula apposita per cercare di farli arrendere, ma molto dipende dalle circostanze): alla fin fine, comunque, quello che conterà sarà arrivare alla fine (anche se il vostro punteggio ne risentirà, se ammazzerete qualcuno quando non sarà strettamente indispensabile: dopotutto, voi siete i buoni!). Il gioco è caratterizzato da un'estrema linearità: potete solo avanzare e sparare. Per aprire le porte, è necessario chiamare un vostro compagno (che può limitarsi ad aprirle, farle saltare o azionare meccanismi vari): tutto questo contribuisce a creare una sensazione di smarrimento. Un grosso difetto della versione Xbox è che NON è stata localizzata in italiano, il che significa che dovrete dare gli ordini in inglese (e, se non avete una pronuncia perfetta, il gioco non li riconosce). Diciamo quindi che il voto è una media tra le versione Xbox del gioco (che meriterebbe più o meno un 65) e quella per PS2 (che, in virtù della localizzazione completa, può anche prendere 70). Nonostante la linearità e la ristrettezza delle azioni possibili, infatti, il gioco non è male: i nemici sono sufficientemente furbi, le missioni sono abbastanza varie e la realizzazione tecnica si lascia guardare/ascoltare, senza contare che il fatto di poter lanciare degli ordini vocali fa sempre il suo effetto. Di certo ci sono titoli migliori dal punto di visto della libertà d'azione e della versatilità della squadra (prendete a esempio un qualsiasi Rainbow Six), ma nemmeno SGST se la cava male. Si tratta quindi di un prodotto per chi si vuole avvicinare al genere: i veterani non ci troveranno niente che non sia già stato fatto meglio altrove. Circolare, circolare!

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
69

DEUS EX - INVISIBLE WAR

Questo sembra essere il mese dei bei giochi che non mi piacciono: Deus Ex 2 è stato gradito più o meno da tutti, eppure io l'ho trovato una noia mortale. Come al solito in questi casi, il voto è una media tra quello che penso io e quello che crede il resto del mondo. Allora, Invisible War è sostanzialmente un gioco che adotta la prospettiva dei classici FPS e che spesso vi chiede anche di sparare con delle armi. Tuttavia, non è un FPS vero e proprio. In questo titolo è infatti stata riposta enorme attenzione all'ambientazione, la quale descrive un mondo futuro in preda a diverse fazioni in lotta fra di loro. Il bello di Deus Ex 2 è che voi potrete sostanzialmente decidere a quale di queste fazioni allearvi: dopo una sequenza di combattimenti iniziali, infatti, vi ritroverete a girovagare per una città dove incontrerete esponenti di tutti i gruppi. Molti di essi saranno pronti ad affidarvi delle missioni da compiere, ma voi non sarete obbligati a fare quello che vi viene chiesto. I compiti saranno infatti spesso conflittuali fra di loro (ricordate che sono i membri di diverse fazioni a proporveli) e dovrete scegliere voi quali portare a termine. A seconda della gente a cui deciderete di dare retta, potrete approdare a differenti esiti (questa è una mezza banfa ma non ve la posso spiegare, altrimenti diventa uno spoiler). L'altra caratteristica notevole di Deus Ex 2 sta nella possibilità di potenziare il vostro personaggio tramite una serie di impianti cibernetici, capaci di conferirgli delle abilità speciali di varia natura. Tali impianti, inoltre, esistono in diversi gradi di efficacia, che ne determinano la funzione esatta. Tutto qui. Non è poco, intendiamoci: gli impianti, aggiunti alle numerose armi e alla possibilità di terminare il gioco in più modi (almeno sulla carta), rendono Invisible War un titolo ricco e potenzialmente vincente. Che dire di più? Il gioco, oggettivamente parlando, è venuto bene: tecnicamente fa la sua parte, ma richiede una certa applicazione e una buona immedesimazione. Decisamente sconsigliato a chi non è paziente.

XBOX
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 2
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
79

NBA JAM

Se siete ferventi ammiratori di Rino Tommasi, Guido Bagatta e dell'immortale Ugo Francicanava (dai, dopotutto il mio nome non è così male), NBA Jam è proprio il tipo di gioco che fa per voi. Cosa si può fare in questo titolo? Si tratta essenzialmente di giocare a basket, e pure in maniera poco realistica, ma è così. Dopo il successo di NBA Street 2, sembra che i titoli di basket debbano per forza di cose includere delle smargiassate di qualche tipo per rendere felici i giocatori più attenti alla forma. Man mano che si gioca, anche qui è possibile accumulare un'apposita barra che permette di eseguire tiri speciali da tre e cinque punti, con cui ribaltare in un attimo le sorti della partita. Va detto che il basket giocato in NBA Jam si disputa fra squadre di tre, quindi non è propriamente quello che si vede di solito in TV. Il tran-tran è più o meno sempre quello dei giochi di pallacanestro: avanti e indietro, con i punti che si alternano in maniera quasi ineluttabile, finché qualcuno commette un errore o riesce a rubare palla all'avversario per ribaltare il fronte d'attacco e marcare così un distacco (adesso vediamo se qualcuno ci casca). In NBA Jam è molto importante l'alley hop, che può essere eseguito anche triplo (un giocatore passa la palla a un compagno in aria, questi la passa a un altro compagno che salta; la sfera torna poi al primo, che nel frattempo si è lanciato in aria per concludere a canestro). Il gioco è veloce e immediato, tecnicamente non eccelso ma con qualche trovata interessante (potete disputare partite tra squadre di vecchie glorie degli anni '60-'70 e, in questi casi, lo schermo è in bianco e nero); tuttavia, è appesantito come il già citato NBA Street 2 dall'eccessiva importanza dei tiri speciali. Da notare comunque che questi tiri si eseguono sempre con le stesse sequenze di tasti, nonostante l'effetto grafico possa cambiare: non avete infatti un effettivo modo per stabilire quale tipo di schiacciata porterà a termine un giocatore. Da parametro per i giochi di basket che era qualche anno fa, NBA Jam si è trasformato in una saga che produce titoli senza infamia né lode. Non è mai stata realistica, ma personalmente non apprezzo tutta quest'enfasi su tiri speciali che possono far vincere in pochi secondi anche chi ha giocato male per tutta la partita. Cosa voglio dal prossimo gioco? Più tecnica e meno fenomeni da baraccone!

HARVEST MOON - A WONDERFUL LIFE

Vi lamentate della mancanza di originalità nei videogiochi? Benché Wonderful Life non sia il primo Harvest Moon a vedere la luce, questa serie si contraddistingue per il concept bizzarro e poco sfruttato. AWL è infatti un gestionale in cui dovrete ampliare una fattoria e stabilire una fiorente attività economica. L'impostazione è più "terra terra" (letteralmente, ndComunello) rispetto a quella dei gestionali classici che siamo abituati a vedere su computer: qui impersonate un personaggio specifico, che si muove in un ambiente 3D e che deve raggiungere il proprio scopo con le sue sole forze tramite azioni dirette, piuttosto che impartendo comandi da una prospettiva esterna. Le attività che dovrete svolgere sono molteplici, non tutte direttamente correlate alla fattoria, ma passibili di sfruttamento per il bene del vostro impero agricolo (più o meno). Il gioco è suddiviso in giorni e stagioni e la vostra routine quotidiana si comporrà di azioni come dare da mangiare agli animali (potete allevare pecore, mucche, polli, cavalli e cani), innaffiare gli ortaggi, mungere e raccogliere le uova delle galline. Questi ultimi due compiti vi permetteranno di ricavare beni da vendere, in modo da guadagnare i soldi necessari per ampliare la fattoria e comprare nuove sementi e nuovi animali. A queste attività, potete affiancarne altre di collaterali, come la pesca o gli scavi archeologici, che vi permettono di ottenere ulteriori prodotti da vendere nel villaggio poco lontano dalla fattoria. Quest'ultimo è inoltre pieno di personaggi più o meno sani di mente, parlando con i quali potrete sviluppare una storyline e sperimentare ulteriori prospettive di gioco. Tra l'altro, vi viene detto fin dall'inizio che dovrete trovarvi una moglie, quindi sarà vostro compito valutare le possibili candidate e corteggiarle di conseguenza. Fate valere il ruvido fascino del fattore! AWL si basa su di una realizzazione tecnica non particolarmente pregevole, penalizzata da una grafica dai poligoni piuttosto grezzi e da una musica sin troppo scarna. La forza del gioco sta però nell'implementazione di un sistema di sviluppo solido e collaudato e in un concept di base poco utilizzato nell'ambito videoludico, almeno se ci limitiamo ai titoli che vedono la luce in occidente. Il successo della serie di Harvest Moon si basa probabilmente proprio su questo: come i suoi predecessori, anche Awl è un titolo divertente, ma mostra le sue carte migliori sulla lunga distanza.

Tecnotigiemme

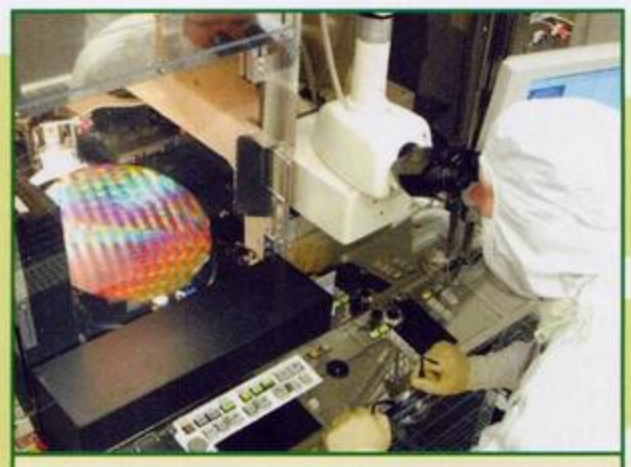
Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Se il 2003 è stato per i nostri amati PC un anno piuttosto avaro di novità, quello che stiamo attraversando promette invece di essere davvero rivoluzionario. Diamo uno sguardo ad alcune delle numerose tecnologie che debutteranno sul mercato nei prossimi mesi.

È risaputo come nel settore informatico l'evoluzione e i cambiamenti siano all'ordine del giorno. Tuttavia, quanto sta per accadere nell'immediato futuro ha ben pochi riscontri nella storia del Personal Computer. Infatti, nonostante la recessione economica degli ultimi anni, l'industria informatica ha continuato a investire ingenti risorse nella ricerca e nello sviluppo, tanto che nel corso del 2004 l'attuale architettura dei PC verrà completamente rivoluzionata. Nel momento in cui leggerete queste righe alcuni nuovi prodotti saranno già giunti sul mercato, ma gran parte delle novità debutteranno nel secondo trimestre e saranno disponibili in volumi elevati solo nella seconda metà dell'anno. Insomma, se vi eravate proposti di aggiornare il vostro PC, questo non è certamente il momento migliore per farlo, dato che, fra qualche mese, vi ritrovereste con un computer già obsoleto....

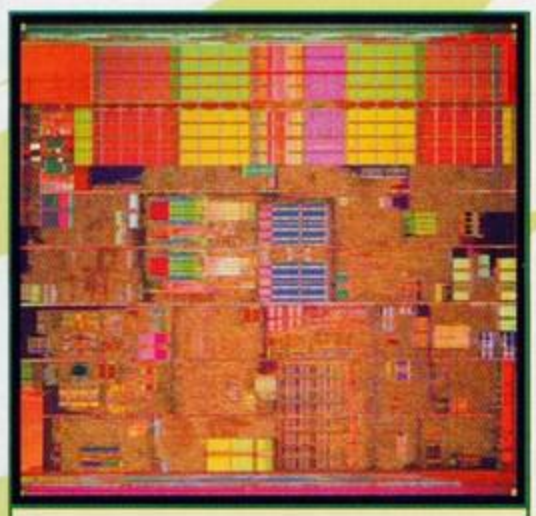
IL FUTURO DI INTEL SI CHIAMA PRESCOTT

Per il mercato dei processori, il 2003 verrà certamente ricordato come l'anno dei rinvii: se AMD è stata in grado di lanciare l'Athlon 64 solo a Settembre inoltrato, con ben sei mesi di ritardo rispetto ai piani iniziali, Intel ha atteso addirittura il primo febbraio di quest'anno per presentare Prescott, prima grande novità di questo 2004. La nuova CPU di Intel, pur essendo basata sull'architettura NetBurst dei "vecchi" Pentium 4, introduce numerose innovazioni. Fra queste la più importante è senza dubbio il processo produttivo a 0.09 micron, reso possibile grazie all'adozione della tecnologia "Strained Silicon" e del processo litografico a 193 nanometri. La riduzione delle dimensioni del core ha consentito alla casa di Santa Clara di ottenere un numero maggiore di die per ogni singolo wafer di silicio e, di conseguenza, di abbattere considerevolmente i costi produttivi delle proprie CPU. Inoltre l'adozione del nuovo processo produttivo ha permesso di ampliare il quantitativo di cache L1 dagli 8 KByte del Northwood a 16KByte, e della cache L2 da 512 KB a 1 MB. È evidente come l'aumento della cache vada a tutto vantaggio delle prestazioni, dato che una maggiore quantità di dati disponibile all'interno del processore consente di accedere un numero inferiore di volte al bus di sistema. Tuttavia, dai primi benchmark apparsi in rete, è evidente come il più delle volte il Prescott mostri prestazioni in linea, o addirittura inferiori, rispetto a una CPU Northwood di pari frequenza. La causa del calo di prestazioni è da imputare all'elemento architetturale più discusso della nuova CPU: l'adozione di pipeline a 31 stadi in luogo di quelle a 20 stadi utilizzate in passato.



I Die perimetrali di ciascun wafer di silicio sono inutilizzabili. Con un processo produttivo a 0.09 micron si aumenta la resa per ogni wafer, si riducono gli scarti e si abbattono i costi di produzione.

Infatti la presenza di pipeline più lunghe, se da una parte consente di operare facilmente a frequenze di clock molto elevate, dall'altra costituisce un limite alle prestazioni qualora la CPU interrompa un processo in uno degli stadi e si trovi costretta a reinserire i dati dell'intera pipeline. Per limitare l'effetto negativo delle pipeline a 31 stadi, Intel ha adottato un meccanismo molto efficiente di "branch prediction", termine con il quale si è soliti indicare la capacità di una CPU di predire salti nell'esecuzione del codice.



Ecco come appare al microscopio il Die di una CPU Prescott: l'adozione del processo produttivo a 90 nanometri ha permesso di "stipare" ben 125 milioni di transistor in soli 112 mm quadrati.

Con il nuovo core, Intel ha introdotto le SSE3 (note anche come PNI: Prescott New Instructions), un set di 13 nuove istruzioni multimediali, che permetteranno di migliorare l'efficienza della tecnologia Hyper Threading, di ottimizzare la conversione da floating point a interi, di velocizzare il caricamento e lo spostamento dei dati nelle operazioni SIMD (Single Instruction multiple data) e di migliorare il caricamento dei dati non allineati

Poiché al momento il numero di applicazioni che supportano le SSE3 è abbastanza esiguo, è difficile fare una stima dei benefici che queste nuove istruzioni apporteranno. Tuttavia è lecito aspettarsi incrementi prestazionali abbastanza limitati (nell'ordine del 5%) e ristretti a particolari ambiti di utilizzo quali l'encoding video e il rendering 3D.

I primi processori Prescott apparsi sul mercato, pur avendo la stessa piedinatura degli attuali P4, non sono compatibili con tutte le motherboard in commercio a causa dell'elevata necessità di alimentazione. Dal secondo trimestre dell'anno Intel produrrà le proprie CPU esclusivamente con il nuovo Socket-T che utilizzerà un package di tipo Lga775 e che andrà lentamente a rimpiazzare l'ormai collaudato Socket-478.

L'Athlon 64 è la prima CPU per il segmento desktop che permette di utilizzare in modo nativo (quindi senza alcuna emulazione) sia codice a 32bit che a 64bit.

IL 2004 DI AMD: LA CONSACRAZIONE DEI 64 BIT

Mentre l'obiettivo di Intel rimane quello di raggiungere frequenze di clock molto elevate

(la soglia dei 4GHz dovrebbe essere superata entro la fine del 2004), la concorrente AMD, soddisfatta dei consensi ottenuti finora, prosegue nel perfezionare la sua piattaforma a 64 bit. Infatti, anche se la produzione e la commercializzazione delle CPU Athlon XP continuerà per tutto il corso dell'anno, gli sforzi di AMD saranno rivolti in gran parte verso la nuova architettura x86-64.

Socket-478 Pentium 4 Roadmap				
CPU	Process	Bus Speed	L2 Cache	Release Date
Pentium 4 3.4GHz	90nm	800MHz	1MB	Q1 '04
Pentium 4 3.4GHz	130nm	800MHz	512KB	Q1 '04
Pentium 4 3.2GHz	90nm	800MHz	1MB	Q1 '04
Pentium 4 3.2GHz	130nm	800MHz	512KB	Available
Pentium 4 3.0GHz	90nm	800MHz	1MB	Q1 '04
Pentium 4 3.0GHz	130nm	800MHz	512KB	Available
Pentium 4 2.8GHz	90nm	800MHz	1MB	Q1 '04
Pentium 4 2.8GHz	130nm	800MHz	512KB	Available
LGA-775 Pentium 4 Roadmap				
CPU	Process	Bus Speed	L2 Cache	Release Date
Pentium 4 4.0GHz	90nm	800MHz	1MB	Q4 '04
Pentium 4 3.8GHz	90nm	800MHz	1MB	Q3 '04
Pentium 4 3.6GHz	90nm	800MHz	1MB	Q2 '04
Pentium 4 3.4GHz	90nm	800MHz	1MB	Q2 '04
Pentium 4 3.2GHz	90nm	800MHz	1MB	Q2 '04
Pentium 4 3.0GHz	90nm	800MHz	1MB	Q2 '04
Pentium 4 2.8GHz	90nm	800MHz	1MB	Q2 '04

Roadmap Intel per l'anno 2004 – nella lista sono presenti esclusivamente le CPU destinate al mercato desktop di fascia alta.

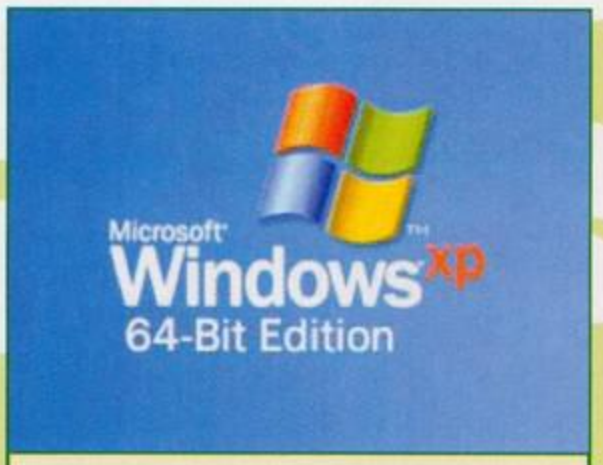
Socket-754 Roadmap for 2004			
CPU	Clock Speed	Cache Size	Release Date
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	1MB	Q2 '04
AMD Athlon 64 3400+	2.4GHz	512KB	Q2 '04
AMD Athlon 64 3400+	2.2GHz	1MB	Available
AMD Athlon 64 3200+	2.0GHz	1MB	Available
AMD Athlon 64 3000+	2.0GHz	512KB	Available
AMD Athlon XP 3000+	TBD	256KB	Q4 '04
AMD Athlon XP 2800+	TBD	256KB	Q3 '04
Socket-939 Roadmap for 2004			
CPU	Clock Speed	Cache Size	Release Date
AMD Athlon 64 FX-55	2.6GHz	1MB	Q4 '04
AMD Athlon 64 FX-53	2.4GHz	1MB	Q2 '04
AMD Athlon 64 4000+	2.6GHz	512KB	Q4 '04
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	512KB	Q4 '04
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	512KB	Q2 '04
AMD Athlon 64 3400+	2.2GHz	512KB	Q2 '04
Socket-940 Roadmap for 2004			
CPU	Clock Speed	Cache Size	Release Date
AMD Athlon 64 FX-53	2.4GHz	1MB	Q1 '04
AMD Athlon 64 FX-51	2.2GHz	1MB	Available

Analizzando la roadmap di AMD per l'anno 2004 è evidente come, nel segmento desktop, il Socket-939 costituisca il futuro della piattaforma x86-64.

Nel primo semestre dell'anno l'unica vera novità sarà l'adozione del Socket-939 che andrà a sostituire sia il Socket-940 utilizzato finora dalle CPU Athlon FX, sia il Socket-754 utilizzato dagli Athlon 64. L'adozione di un singolo socket per entrambe le CPU, oltre a semplificare l'offerta dell'azienda di Sunnyvale, porterà anche a un sensibile calo dei prezzi, dato il supporto della nuova piattaforma per le tradizionali memorie DDR Unbuffered (finora prerogativa dell'Athlon 64) e ai soli 4 layer necessari per la costruzione delle motherboard.

Nel secondo semestre anche per AMD vi sarà l'introduzione del processo produttivo a 0.09 micron che, con molta probabilità, costituirà la base per il debutto dei primi processori Athlon 64 dual-core. Quel che è certo è che i futuri processori San Diego e Winchester (nomi utilizzati per indicare le versioni a 90 nanometri dell'AthlonFX e dell'Athlon 64) integreranno il supporto alle istruzioni SSE3, le stesse introdotte da Intel nella CPU Prescott.

L'inaspettato successo della piattaforma a 64bit di AMD ha costretto Intel a correre subito ai ripari svelando nel corso dell'IDF (Intel Developer Forum) tenutosi lo scorso febbraio, quello che finora era noto come progetto "Clackamas Technology". L'amministratore delegato della Intel, Graig Barrett, ha rivelato come sotto l'acronimo CT si nasconda il supporto ai 64 bit delle attuali CPU Intel a 32 bit. L'approccio architetturale intrapreso dalla casa di Santa Clara, pur essendo differente da quello di AMD, sarà del tutto compatibile con la versione di Windows XP che verrà rilasciata nei prossimi mesi a supporto dell'architettura x86-64. Le CPU Prescott in commercio integrano già questa circuiteria ma, come già accaduto in passato con la tecnologia HT, verrà abilitata solo in seguito (non prima della fine dell'anno).

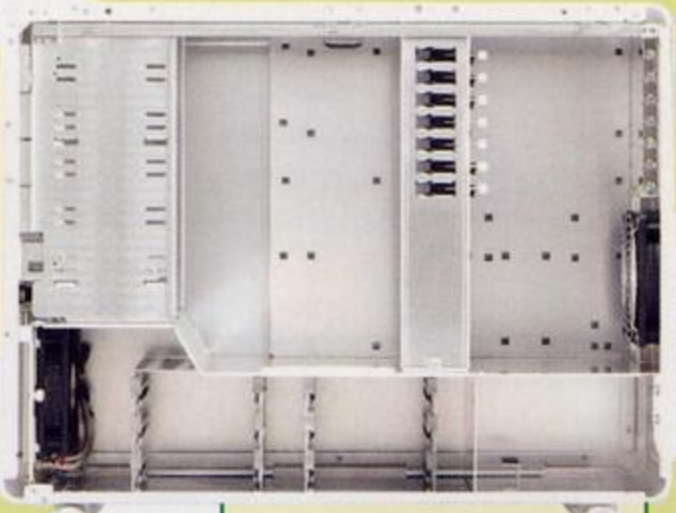


Secondo alcune indiscrezioni Microsoft, rilascerà Windows XP 64-bit Edition per sistemi x86-64 nel mese di Aprile.

Ecco come dovrebbe essere la disposizione delle componenti in una motherboard BTX (Balance Technology Extended).

BTX: LO STANDARD DEL FUTURO

Il settore delle schede madri conoscerà nel corso dell'anno numerose e importanti evoluzioni. Oltre all'adozione dei nuovi socket, le motherboard che verranno commercializzate nei mesi a venire abbandoneranno lo standard ATX a favore del nuovo BTX, grazie al quale sarà possibile ottenere molteplici vantaggi. Il nuovo layout della scheda madre consentirà una disposizione più razionale delle componenti, a tutto vantaggio della dissipazione termica e dell'accessibilità interna. A questo si aggiunge l'adozione di un flusso d'aria generato da una sola ventola di grosse dimensioni, che garantirà un efficiente raffreddamento e al tempo stesso una netta riduzione della rumorosità. Le nuove motherboard potranno contare anche su un migliore supporto strutturale, ottenuto grazie all'adozione di nuovi meccanismi di ritenzione e su un'ottima scalabilità, garantita dagli standard Micro-BTX e Pico-BTX, progettati rispettivamente per sistemi compatti e ultra compatti. Anche se nei prossimi mesi saranno presentati case e alimentatori appositamente studiati per le mainboard BTX, la migrazione verso il nuovo standard sarà del tutto indolore data la retrocompatibilità delle schede madri future con l'attuale standard ATX. A prescindere dall'importanza del formato BTX, la vera rivoluzione nel campo delle motherboard sarà l'introduzione del bus PCI-Express e delle DDR-2, che permetteranno di soddisfare la sempre più crescente domanda di banda passante dei moderni PC. Dato che per questo mese lo spazio a mia disposizione è terminato, torneremo a parlare in maniera approfondita di queste (e di altre) tecnologie nel prossimo numero. Stay tuned...



Al Cebit di Hannover verranno presentati i primi case progettati per le schede madri BTX – quello in figura è prodotto dalla LianLi, famosa in tutto il modo per i suoi superbi case in alluminio.

LA POSTA DEL PASTORE

Ciao a tuuuttiii!!! Come al solito vi ricordo l'indirizzo di posta elettroniiicaaa a cui indirizzare le vostre belanti richieeesteee, ovvero pastore@bovabyte.com. Concludo sottolineando la completa estraneiiitàaa del sottoscritto da qualsiasi danno da voi causaatooo seguendo i miei professionaaaliiii consiiigliii. Ciaaaaooo.

IL VOSTRO PASTORE.

GIOCHI CHE SI RIDUCONO AD ICONA!

O dio Onnipotente di tutte noi pecorelle smarrite, ho un gravissimo quanto assurdo problema: io possiedo un misero sistema costituito da un subdolo Pentium IV 2 Ghz, 256 DDRAM, una schifosa scheda video integrata SiS 60_651_M650_740, HD da 40 giga, Windows XP Home, e il resto? talmente inutile che non lo cito nemmeno per non farti perdere altro preziosissimo tempo della tua vita illimitatamente professionale... Comunque con molti giochi, anche con alcuni nemmeno tanto nuovi (per esempio R6: Black Thorn, quello che avete regalato questo mese per intenderci, oppure anche con l'ormai epocale Soul Reaver 2...), ho riscontrato un problema: appena li avvio, mi si minimizza la finestra di gioco e mi torna a Windows... e ovviamente se provo a riaprila mi ripete lo stesso processo... all'inizio ho subito pensato alla scheda grafica, dato che per il resto non è certo a ottimi livelli ma per giochi di quel calibro? Allora ho comprato una ATI Radon 7000 (non il massimo ma almeno non è più integrata, e poi ripeto che non sto parlando di giochi nuovissimi), l'ho messa su ma il problema beffardemente è persistito... io non so più che fare... ti prego, o ineguagliabile pastore, abbi un po' di pietà per una piccola indifesa pecorella smarrita e riportala nel giusto cammino, indicandole la strada da percorrere... Grazie per la tua inestimabile attenzione e complimenti per l'ottima rivista che ci date l'onore di leggere ogni mese!

Marcello da Vicenza.

In questa missiiivaaa molto poco professionaaaleee non mi hai indicato se hai effettuato alcune operazioni fondamentaaliii: dato per scontato che cambiando scheda grafica tu abbia per lo meno installato i driver della steeeessaaaaa, mi domando se hai anche provato a re-installaaareee le librerie DirectX o i driver specifici del tuo chipset se è necessario installaaarliiii, e se hai provato il solito formattoooneeee riparatoooreeee, che per lo meno avrebbe eliminato tutti gli errori nel registry, eventuali virus presenti ecceteeeraaaa. Se non lo hai fatto questo è il primo paaassooo. Ciaaaoooo.

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Ciao carissimo Pastore, scrivo per una consulenza tecnica... E' giunta finalmente ora di cambiare il "vecchio" PC, non più adatto ai moderni giochi; ordunque, non voglio spendere milioni ma vorrei una macchina in grado di sopportare tutti i giochi con ottime risoluzioni. La mia scelta era caduta su questo insieme di componenti: processore Intel Pentium 4 3 Ghz, scheda madre basata su chipset ALI A800N (o simile), 512 MB DDR di RAM, disco fisso Maxtor Diamondmax Plus 9 da 120 Gb ATA133 con 7200 RPM, scheda video MSI FX5900XT-TD128. Questo è quello che devo acquistare, il resto ce l'ho già e penso non sia proprio necessario cambiarlo. Ho un lettore floppy normalissimo, un lettore DVD della creative 12X e un masterizzatore Plextor 8X/4X/32X. Concludendo, pensi che vadano bene i componenti verso i quali mi sono orientato? Mi consigli qualcosa di meglio ma relativamente economico? Se la buona volontà è dalla tua accetto anche una nuova e completa proposta per quanto riguarda componenti da acquistare. Ti ringrazio e attendo impaziente una tua risposta. Ciao.

Mattia.

Direi che in linea di massima approoovooo la tua sceeeltaaa, anche se, già che ci soonoooo, io acquisterei un disco fisso S-ATA e ovviamente una scheda maaadreeee che lo suppooortiiii: la differenza di prezzo tra un modeeellooo di disco fiiissoooo ATA133 e il suo equivalente S-ATA è ormai di circa 20 euuurooo, e seppur per ora il miglioramееentooo prestazionaaaleee non è particolarmente rilevaaanteeee, disporre di una interfaccia S-ATA si rivelerà più comodo in futuuuroooo, in più è decisamente professionaaaleee! Se vuoi spendeeereee meno puoi anche decidere di cambiare architettuuuraaaa e rivolgerti agli ultimi modelli di Athlon XP, ma i Pentium 4 hanno l'hyper threading che è decisamente più professionaaaaleeee!

SCHEDA VIDEO AGP 8X, VA A 4X?

Indaffarato Pastore, innanzitutto ti faccio i complimenti per la vostra rivista e per i fantastici giochi che ci regalate. Ed è proprio per questo che ti scrivo. Pochi giorni fa ho acquistato TGM con Bloodrayne ma installando il gioco ho potuto constatare che con la mia Matrox millenium G400 è praticamente impossibile giocarci.
Così ho deciso di cambiare al più presto scheda video ed ho intenzione di acquistare una bella "VGA RADEON 9200SE 128MB DDR CRT+DVI RETAIL" ma andando a leggere i supporti e tipi di slot della mia scheda madre(K7S5A Socket A), mi è sorto un dubbio: infatti sul manuale vengono elencati i vari tipi di slot di espansione ed uno credo che sia quello per la grafica (slot AGP 4X). Adesso ti chiedo se la "VGA RADEON... " con tipo di bus AGP 8X è compatibile con la mia scheda madre o se debbo ricomprare quest'ultima. Ti ringrazio.

RING089.

Puoi staaareee tranquiiillooоo, tutte le schede AGP 8X sono retro-compatibiiiliiii con AGP 4X!

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE VIDEOGIOCHI
IL CATALOGO ONLINE CON OLTRE 3000 ARTICOLI PER TUTTE LE CONSOLLE
SERVIZIO RIVENDITORI - PRODOTTI ESCLUSIVAMENTE PAL E UFFICIALI - NO IMPORT

BLACK BOX Games
a CASTELFIORENTINO (FI)
tel. 0571684774 fax 0571628989

PUOI RICHIEDERE I PRODOTTI DEL CATALOGO ANCHE PRESSO I SEGUENTI NEGOZI: (I prezzi applicati a negozio, possono variare da quelli online a discrezione dei titolari)
PUNTO SOFT via del Commercio 21 Poggibonsi (Si)
PLAYPLANET via Dante 26 Follonica (Gr)

Ludostore

protagonisti delle tue emozioni

abbiamo prezzi da non credere

oltre 1000 titoli quasi regalati

www.ludostore.it

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Premium del sito: ne vedrete delle belle...
- **TGM MAIL:** ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É **tgm.mail@xenia.it**! Bello, pulito, con letterine tutte entro i 3K; la vita ci sorride.
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea - 3 Marzo 2004 (Nudità)

Salve a tutti,
Tralascio i soliti complimenti e arrivo al sodo: scrivo questa mail mosso dalle considerazioni sulle avventure grafiche di Lord Archon e dalla tua risposta (posso darti del tu, vero?)(fai come se fossi a casa tua NdXam) alla sua lettera. Ora, la tua era una provocazione, vero? Perché se così non fosse, non averne a male, mi è sembrata una risposta che non si addice al pensiero ludico che fai trapelare nelle tue prosopopee e un pochino campata in aria. Mi spiego meglio: proprio tu che hai vissuto la grande epoca delle avventure grafiche (dagli albori di quelle testuali ai tempi d'oro della Lucas) inizi a farneticare sul lato tecnico della questione...?!?
Insomma, ma chi se ne importa se la grafica fa pena e l'interfaccia utente non è perfetta: stiamo parlando di avventure grafiche, di qualcosa che basa tutto il suo fulcro e il suo fascino sulla narrazione di una storia avvincente condita da enigmi intriganti e ben orchestrati. Tutto il resto è superfluo, a mio avviso. Paragoni il lato tecnico di un gioco creato con mezzi amatoriali e senza fini di lucro da una sola persona, con quello di un gioco creato da uno staff infinito di programmatori-musicisti-grafici professionisti: non è un controsenso? Out of Order non è perfetto e sicuramente si tratta di un prodotto di nicchia ma, tanto per dirne una, come avventura grafica nel vero senso del termine vale sicuramente molto più di un "tanto acclamato dall'intero settore" Broken Sword 3. Tralasciando Runaway, che comunque ho trovato ottimo (tutti i problemi elencati da Lord Archon in realtà sono un marchio di fabbrica delle precedenti avventure dei Pendulo Studio: li fanno così gli enigmi, da sempre, giusto o sbagliato che sia), a questo punto dovrei chiedere al Paolone (che saluto e stimo) di restituirmi i quasi 50 Euro che ho buttato per Broken Sword 3, tutto tranne un avventura grafica; finito in un giorno, giocato quasi a tempo perso tanto è lineare e privo di qualsivoglia difficoltà. Nel 99% del tempo basta parlare con tutti per andare avanti. Questo sarebbe il connubio riuscito (come è stato definito) tra nuove tecnologie e vecchio gameplay? Mio cugino Matteo di 6 anni, che a stento sa leggere in italiano, lo ha quasi finito in inglese (certo, non ha capito un accidente della trama, ma tanto ha assimilato le meccaniche al volo: sono solo quattro tasti azione più quelli direzionali, basta premere quello giusto quando compare la relativa icona e parlare di tutti gli argomenti, che appaiono già in ordine di importanza preimpostata). Grandi Revolution, non c'è che dire, proprio un"avventura grafica" la loro: e la cosa sa ancora più di ridicolo se consideri che sto giocando con il loro ormai freeware Beneath a Steel Sky, che a suo tempo mi persi; questo sì un vero capolavoro di avventura grafica!
Mah, chiudo qui, ho scritto pure troppo e magari sono sembrato anche eccessivamente polemico e inacidito: non era mia intenzione, volevo solo dire la mia su un argomento a cui tengo.
Un giorno, forse, Lucas e i suoi stramaledetti Jedi scompariranno travolti dalle forze della Repubblica, e spero che a capo di ciò ci sia un Guybrush Threepwood più incavolato che mai.
Ciao
Massimo Svanoni

Amatore, mestiere di passione

"Morire in attività scrivendo poesie non è glorioso come Guybrush che cavalca sulla testa della Lucas a Broadway" - Charles Bukowski a proposito delle vecchie avventure grafiche

Salve a tutti,
Tralascio i soliti complimenti e arrivo al sodo: scrivo questa mail mosso dalle considerazioni sulle avventure grafiche di Lord Archon e dalla tua risposta (posso darti del tu, vero?)*(fai come se fossi a casa tua NdXam)* alla sua lettera. Ora, la tua era una provocazione, vero? Perché se così non fosse, non averne a male, mi è sembrata una risposta che non si addice al pensiero ludico che fai trapelare nelle tue prosopopee e un pochino campata in aria. Mi spiego meglio: proprio tu che hai vissuto la grande epoca delle avventure grafiche (dagli albori di quelle testuali ai tempi d'oro della Lucas) inizi a farneticare sul lato tecnico della questione...?!?
Insomma, ma chi se ne importa se la grafica fa pena e l'interfaccia utente non è perfetta: stiamo parlando di avventure grafiche, di qualcosa che basa tutto il suo fulcro e il suo fascino sulla narrazione di una storia avvincente condita da enigmi intriganti e ben orchestrati. Tutto il resto è superfluo, a mio avviso. Paragoni il lato tecnico di un gioco creato con mezzi amatoriali e senza fini di lucro da una sola persona, con quello di un gioco creato da uno staff infinito di programmatori-musicisti-grafici professionisti: non è un controsenso? Out of Order non è perfetto e sicuramente si tratta di un prodotto di nicchia ma, tanto per dirne una, come avventura grafica nel vero senso del termine vale sicuramente molto più di un "tanto acclamato dall'intero settore" Broken Sword 3. Tralasciando Runaway, che comunque ho trovato ottimo (tutti i problemi elencati da Lord Archon in realtà sono un marchio di fabbrica delle precedenti avventure dei Pendulo Studio: li fanno così gli enigmi, da sempre, giusto o sbagliato che sia), a questo punto dovrei chiedere al Paolone (che saluto e stimo) di restituirmi i quasi 50 Euro che ho buttato per Broken Sword 3, tutto tranne un avventura grafica; finito in un giorno, giocato quasi a tempo perso tanto è lineare e privo di qualsivoglia difficoltà. Nel 99% del tempo basta parlare con tutti per andare avanti. Questo sarebbe il connubio riuscito (come è stato definito) tra nuove tecnologie e vecchio gameplay? Mio cugino Matteo di 6 anni, che a stento sa leggere in italiano, lo ha quasi finito in inglese (certo, non ha capito un accidente della trama, ma tanto ha assimilato le meccaniche al volo: sono solo quattro tasti azione più quelli direzionali, basta premere quello giusto quando compare la relativa icona e parlare di tutti gli argomenti, che appaiono già in ordine di importanza preimpostata). Grandi Revolution, non c'è che dire, proprio un"avventura grafica" la loro:
e la cosa sa ancora più di ridicolo se consideri che sto giocando con il loro ormai freeware

UN GIORNO, FORSE, LUCAS E I SUOI STRAMALEDETTI JEDI SCOMPARIRANNO TRAVOLTI DALLE FORZE DELLA REPUBBLICA, E SPERO CHE A CAPO DI CIÒ CI SIA UN GUYBRUSH THREEPWOOD PIÙ INCAVOLATO CHE MAI
ROBERTO DE CERRETO

Beneath a Steel Sky, che a suo tempo mi persi; questo sì un vero capolavoro di avventura grafica! Mah, chiudo qui, ho scritto pure troppo e magari sono sembrato anche eccessivamente polemico e inacidito: non era mia intenzione, volevo solo dire la mia su un argomento a cui tengo. Un giorno, forse, Lucas e i suoi stramaledetti Jedi scompariranno travolti dalle forze della Repubblica, e spero che a capo di ciò ci sia un Guybrush Threepwood più incavolato che mai.
Ciao
Custode Roberto De Cerreto

Ora, la tua è una provocazione, vero?
Tu hai giocato Out of Order e lo reputi migliore di Broken Sword 3?
Gusti, ma senza dubbio i due hanno un sapore nettamente diverso. Personalmente, non me la sento di stendere lodi sperticate per il primo, il prodotto di nicchia, soltanto perché tale. Voglio dire, stiamo parlando di un ambito freeware, no? Ebbene, in quest'ambito troviamo ormai diverse avventure appartenenti al periodo d'oro, proprio quelle di cui parli tu, che possono tranquillamente passare sopra Out of Order. Va bene la buona volontà, va bene il fatto che da una parte abbiamo una mandria di programmatori e dall'altra il povero Tim Furnish e due amici suoi, ma a parità di prezzo (0) tu cosa scegli? Io - dopo aver toccato con mano il sedicente capolavoro - scarico le avventure vecchie e gioco quello che mi sono perso, tu dai pure fiducia all'amatore. Poi ci troviamo comunque al Roxy Bar, stai tranquillo...

Facciamo un fandango-oh-oh

"Se vorreste essere un coniglio, vi dico: "Bella idea!". Perché tutti amano i conigli! Attualmente non prendiamo conigli, ma eccovi un esemplare da studiare [foto coniglio]. Buona fortuna e mandateci qualche foto, non si sa mai." - Tim Schafer nell'area offerte lavoro del suo sito

Ciao redazione di TGM,
Leggendo "una questione di ordine", lettera pubblicata sul numero di febbraio, mi è tornato in mente il mitico (almeno per me) Grim Fandango: è una delle avventure che più mi hanno coinvolto e appassionato per la storia, i personaggi, gli enigmi, la musica, l'ambientazione.....complimenti davvero a Tim Schafer (oggidì che fa?)!!!
Eccomi quindi con il mio doppio CD di Grim (ORIGINALE) pronto a rivivere le avventure di Manny Calavera in giro per Rubacava. Lo installo - ok - , lo lancio - ko!
Sì, perché dovete sapere che nel frattempo nel mio computer Windows 98 è stato soppiantato da Windows XP (mannaggia 'sta tecnologia) e il mitico Manny proprio non ne vuole sapere (che sentimentale!). Niente panico: pur non essendo quel che si può definire un mago del computer, ho avviato una serie di controffensive: rispetto i requisiti di sistema richiesti dal gioco? Sì, tranne per il sistema operativo. Provo quindi a eseguire il gioco sotto XP, ma con compatibilità per windows 98/windows 95: niente. Reinstallo Windows 98, niente di nuovo. Fine delle controffensive: lo so che speravate in qualcosa di più ma vi avevo avvertito. Quindi: OK, PANICO! Ma è possibile che ci debba essere una data di scadenza (tecnologica) sui videogiochi per PC? Ovviamente, è improponibile pensare di rimanere "fedeli" a un sistema operativo solo per levarsi uno sfizio ludico che ti può sorprendere chissà quando, ma è anche vero che il gioco l'ho acquistato e non so perché mi sento di avere il diritto di giocarci e rigiocarci quando mi pare e senza dover disporre di una laurea da hacker per riuscire a districarmi tra i mille (milioni) di problemi che immancabili come le tasse si presentano quando cerco di avviare il gioco! Eccomi quindi a voi, redazione di TGM: sì, perché il mio non è solo uno sfogo, ma una richiesta d'aiuto! Come posso fare? Per esempio, tempo fa mi ero re-invaghito di Indiana Jones & the Fate of Atlantis (aveva preso 98 nella recensione di TGM o sbaglio?) e dopo qualche giorno l'ho scaricato da internet: ora funziona correttamente sul mio PC (con XP). Grim si troverebbe così? Se sì sapreste consigliarmi un sito in particolare? Non so se è legale quello che ho fatto con Indy (e che vorrei poter fare con Grim), ma in fondo è forse l'unico modo per poter rigiocare prodotti acquistati regolarmente, ma divenuti inutilizzabili dopo qualche anno, uno cosa ci può fare? Devo pagare ancora perché sono un nostalgico?
Grazie per l'attenzione, aspetto fiducioso e trepidante lumi, rimproveri, consigli, proposte, fiori, appuntamenti, dolci: insomma, qualsiasi cosa.
Saluti da Claudio (Bologna)

[Xam in versione trasognante] Bella Claudio, hai innescato la miccia di un vecchio piacevole ricordo; la scatola di Grim Fandango giace nascosta dietro la montagnetta di custodie in formato DVD che infesta la mia bacheca, quindi non piango tutti i giorni. Una volta al mese, però, stendendo TGM Mail, occasionalmente Backstage e altro, il puntatore dei ricordi passa da quelle parti, prende una cedrata e si sofferma; se avesse dell'erbapipa sarebbe l'ideale... [Xam pragmatico] Non ti preoccupare, ora finisco di scaldare la sedia a vanvera e ti do due dritte. Mumble mumble... Clicke Clicke... ho trovato la soluzione. Quello che devi fare è installare il gioco utilizzando il CD originale, quindi piazzargli sopra un eseguibile pescato da internet e specifico per ogni versione. Inutile aggiungere che per verificare la cosa ho provato di persona e sono tornato a bordo del treno e... beh.... sniff sniff [Xam verso il trasognante]. Ok, disinstallo subito prima di perdere la stazione...

RITENGO PERTANTO IMPORTANTE CHE VENGA DEDICATO UNO SPAZIO SUFFICIENTE PER DESCRIVERE LE NUOVE USCITE ECONOMICHE E LE VARIE RACCOLTE, PUNTANDO QUESTA VOLTA NON TANTO ALLA RECENSIONE DEL GIOCO QUANTO AI CONTENUTI DELLA SCATOLA
CLAUDIO MARRO FILOSA

AVVERTENZE D'USO

Rinnovare, rinnovare: delle immagini valgono più di mille parole, e delle parole valgono più di alcune immagini. Insomma, da questo mese qui trovate un po' di tutto...

AGLIO CHE NON SA DI AGLIO
Specialità del Trentino che il Duspa si è rifiutato a più riprese di assaggiare come un bambino di 3 anni, dimenticando che all'anagrafe ne può vantare almeno 10 volte tanto.

LARRY LAFFER
Persona informata sui fatti, interrogata nel processo alla nudità.

NUDITÁ
Ci circonda, ci solletica, ci ammicca. E noi che possiamo fare? Giochiamo un bel videogioco... Ehm.

OUT OF ORDER
A giudizio di alcuni lettori, nuovo termine di paragone per le avventure moderne, o forse ho capito male io.

PSICONAUTI
Quella luna a ferro di cavallo già ci dice tutto; futuro capolavoro di Tim Schafer.

TIM SCHAFER
Spettacolare casella staccatasi dal puzzle dei videogiochi PC; impossibile non notare il buco rimasto.

VIDEOGIOCO
Insieme di bit più o meno ordinato, da qualche tempo arricchito da una connotazione sensuale. E lo Xam si arrapa.

XAM
Essere che la pensa in un modo, si comporta in un altro e non pulisce il water. Qualche volta sì, dai.

Quello che ti rimane da sapere è che il treno è ancora in viaggio; Tim Schafer non è ancora in pensione per nostra fortuna, o meglio per fortuna di tutti i possessori di Xbox. Al comando di un gruppetto di 30/40 personaggi estratti di peso dal progetto che ci aveva tanto deliziato ha fondato nel 2000 la Double Fine e attualmente sta dando vita a un titolo dal sapore epocale: Psychonauts. Non si tratta propriamente di un'avventura, quanto piuttosto di un gioco di piattaforme decisamente elaborato ma visto quello che ha tirato fuori in passato (ti ricordo che c'è la sua firma in titoli del calibro di Star Wars: Jedi Knight, Full Throttle, Day of the Tentacle, Indiana Jones and The Fate of Atlantis - appunto! - e i primi 3 Monkey Island) direi che avere la bava alla bocca è il minimo...
Ti dirò, spero di parlarne da queste parti, la data papabile è la fine dell'anno, tendenzialmente Natale...

Sale

"I giornali stimolano sempre la curiosità: nessuno ne posa uno senza un sentimento di delusione" - Charles Lamb

Salve, Vi scrivo (nuovamente), per un suggerimento che ritengo utile nei confronti dei lettori di entrambe le riviste. Le testate, oltre naturalmente a trattare le anteprime dei giochi e le recensioni, dedicano uno spazio (minimo) anche alle riedizioni di questi ultimi (es: economici, raccolte ecc.).
Ritengo però questo spazio assolutamente insufficiente, specialmente in considerazione della mole di titoli economici che escono e ancor più per le varie raccolte, compilation, "special edition", ecc...
Esempi lampanti sono le due "tristemente" famose raccolte di cui vi ho parlato nelle mie precedenti e-mail (Icewind Dale Compilation e Fallout Compilation) *(si tratta di titoli carenti sul piano della manualistica e corbelleria assortita, NdXam)*: in assenza di informazioni da parte di riviste come la vostra, possono tranquillamente giocare cattivi scherzi agli ignari acquirenti.
Ritengo pertanto importante che venga dedicato uno spazio sufficiente per descrivere le nuove uscite economiche e le raccolte, puntando questa volta non tanto alla recensione del gioco (sicuramente già pubblicata) quanto ai suoi contenuti, ponendo attenzione alla presenza di un manuale cartaceo quanto piuttosto del solo PDF. Sarebbe anche carino sapere di quante pagine è composto, visto che se si può tranquillamente sorvolare su un manuale in PDF di un gioco platform di una decina di pagine, sarà sicuramente più fastidioso leggere su video un "corposo" manuale in PDF di oltre un centinaio di pagine di un RPG o di uno strategico che, casomai, risulterebbe comodo consultare anche durante il gioco!
Sarebbe inoltre interessante sapere cosa c'è in più o... in meno rispetto a una precedente edizione.
Faccio qualche esempio: acquistare Neverwinter Night Gold Edition (gioco base + espansione), visto il prezzo, può risultare sicuramente un buon affare, ma lo risulterà un po' meno una volta scoperto che in questa raccolta il gioco base è privo del manuale cartaceo di oltre 200 pagine (presente solo in PDF), della mappa e di un gioco aggiuntivo presente nell'edizione "full-price".
É invece sicuramente un ottimo affare Warcraft III - Battle Chest, visto che al suo interno ci sono le edizioni "full" del gioco e dell'espansione con tanto di manuali cartacei e due ricche guide strategiche, sempre cartacee.
Considerando che i siti dei produttori/distributori spesso non riportano tali informazioni o comunque non in modo dettagliato e altri comunicano addirittura info inesatte rispetto a quanto realmente messo in commercio, direi che risulta fondamentale che tale compito di informazione debba essere svolto da voi. Immagino che tali articoli non farebbero altro che migliorare la completezza di informazione delle due riviste.
Rimanendo in attesa di un vostro riscontro, vi saluto.
Claudio Marro Filosa

Una minirece pure su un titolo trapassato e resuscitato in una raccolta non deve venire meno, altrimenti facciamo prima a scrivere "andate a comprarvi il numero 90 e leggete a pagina 63", che non mi pare simpatico. A ogni modo, hai sollevato un aspetto indubbiamente interessante. Riportare alla vita sociale un titolo vecchio entro certi limiti di spesa è un'operazione che comporta dei colpi di accetta da qualche parte; nostro dovere è senza dubbio apporre una lente di ingrandimento sulle ferite aperte. Ci staremo attenti, faremo i bravi redattori, tranquillo. Anzi, ora scendo in cantina e mi munisco di un bel sacchetto di sale, giusto per dare un pizzico di sadismo.

Versus

"Era uno dei miei più intimi nemici" - FIFA a proposito di PES3, per voce di Dante Gabriele Rossetti

Salve Mitica Reda [cit.],
Sono David125, qualcuno mi conosce, qualcuno no e va bene così! *[come contraddirti? NdXam]*
Per chi non mi conosce, sono un pro-player di FIFA da circa 4 anni e, prima che me lo chiediate, sì, gioco anche a PES3... magari l'anno prossimo, quando la Konami aggiungerà un supporto multiplayer direct IP, ci giocherò anche seriamente...
Passiamo al dunque: ho letto che molti non

PERCHÈ A PES3 ANCHE UN UTENTE CHE GIOCA DA UNA SETTIMANA PUÒ COMPETERE CON UN GIOCATORE FORTE, MENTRE A FIFA2004 UN NOVELLINO CONTRO UN VETERANO NON VEDE PALLA? - DAVID'125

sanno come configurare i tasti in FIFA2004... in effetti, una volta installato il gioco non è possibile farlo, così come non è possibile giocare in multiplayer in direct IP. EA SPORTS ha però rilasciato una patch (1.1) che corregge questi problemi: è di circa 20 MB e si installa dal menù "aggiornamenti" di FIFA2004... una volta installata, nei menù compaiono alcune voci nuove, come "controller", che permette appunto di modificare i tasti di gioco. Anche qui però EA ci stupisce... praticamente, è sì possibile configurare i tasti del pad, ma a patto che quest'ultimo sia un Logitech Dual Action, altrimenti scordatevi la configurazione.
Si potrebbe discutere a lungo su questa scelta... marketing? Accordi commerciali? Chissà. Per quanto mi riguarda, gioco con un Firestorm3 Dual Analog della Thrustmaster: per questo pad esiste un'utility di configurazione apposita, anche se personalmente uso la configurazione di default.
Ora voglio lanciare una bomba... vediamo chi mi risponde... mi spiegate perchè a PES3 anche un utente che gioca da una settimana può competere con un giocatore forte (e ne conosco), mentre a FIFA2004 un novellino contro un veterano non vede palla? Concludo col dire che a mio avviso entrambi i giochi
hanno i loro punti forti e le loro magagne: un vincitore assoluto non c'è, e per giudicare alla perfezione bisogna essere davvero bravi in entrambi i giochi, e penso che nessuno mai arriverà a questo punto...
AdioS!
David'125 - David125@fifaclubs.com

A dirtela tutta, ho nettamente la sensazione opposta. Anzi, ho personalmente assistito alla dimostrazione dell'esatto contrario, vedendo un esperto passare come un carroarmato sul rookie a PES3 a fronte di una competizione più paritetica tra i campi di FIFA. Voialtri all'ascolto che ne pensate? Come bottom line ciò che mi fa piacere è il tuo essere al di sopra delle parti, nel senso che non ti vedo schierato con l'alabarda puntata verso il primo PES-dipendente che incontri. Sei disposto al dialogo e alle mazzate, sempre sul campo, chiaro. Insomma, viva te!

Au Revoir

Vedete come è buffa la vita... Il mese scorso rischiavo il pacco (ma ho trovato un sostituto), questo mese invece il pacco al plutonio è stato lanciato, ha detonato e ora ci troviamo con le chiappe a terra in due gatti, senza partita. E di notte arrivano i lupi. No, quello era l'amore per Matt Groening...

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Ciao ragazzi tutto bene? Io abbastanza, solita vita (ancora per poco!), ma c'è pur sempre chi lavora in miniera...
Allora, io sono un tipo molto comprensivo e in questi mesi di posta mi sono reso conto che ci sono lettere che non pubblicherò mai. Non necessariamente perché siano delle schifezze immonde (anzi quelle spesso le pubblico), ma anche perché magari non mi stimolano una risposta o per qualche altra decina di ragioni varie e assortite... sta di fatto che mi sono reso conto che ci potrebbero essere lettori, affezionati a questa rubrica, perfetti mentecatti o quant'altro, che hanno tutto il diritto di vedere pubblicata la loro allegra letterina. Cosa ha dunque partorito il mio genio? Adesso vi spiego: del tutto a caso, ogni mese sceglierò una lettera dalla mia casella e-mail, senza nemmeno guardare il titolo o chi la scrive, la posizionerò in fondo alla pagina e avrà sempre lo stesso titolo, contenti? :)
Quindi gioite tutti, è iniziata una nuova era epistolare, l'era della lettera a casaccio!
Applausi! OK basta grazie che poi mi emoziono... OK ancora un po'... OK basta davvero
Prima di lasciarvi alle letteruzze, vi comunico una cosa forse per qualcuno importante... la mia "carriera" con TGM sta per concludersi. Dopo 12 anni passati in Xenia Edizioni e dopo aver condiviso con voi momenti davvero straordinari, è arrivato il momento di separarci
Sto, infatti, per coronare il mio sogno: in questi anni, da brava formichina, sono riuscito a racimolare una certa sommetta, con la quale ho acquistato la licenza di un bar sulla spiaggia a Fuerte Ventura, un'isola delle Canarie.
Non è questo il mio mese d'addio, ma manca poco alla mia "fuga" e ci tenevo a farvelo sapere appena ne ho avuto la possibilità. Ora torniamo a sorridere, con la barza che fa ridere solo me.
- Antonio, vieni a prendere un po' di vino...
- Guarda che sono astemio...
- Astemio, andiamo a prendere un po' di vino!
Ahahahah opla!
Raffo

La prova del nove

Hello Raffo (Hello vuol dire ciao, capito?)(sì, le so le lingue, sono studiato io ndRaffo), rileggendo qualche tua put.... ehm... dissertazione filosofica passata (TGM N°171), in particolare la tua teoria secondo cui Windows sarebbe stato concepito per frenare la crescente intelligenza dei PC odierni, ho provato a confutare la tua tesi facendo riferimento al film Matrix e simulando un discorso tra l'agente Smith e Neo, governati però non da Matrix ma da Windows.
Questo il discorso che è venuto fuori durante una sessione di combattimento...
Agente Smith: "Scusa Neo, un errore critico, devo riavviarmi, aspettami qui..."
Neo: "Ok, e chi si muove"
AS: "Eccomi sono tornato, azz... periferica "braccio" non riconosciuta, reinstallare i driver, scusami di nuovo Neo..."
N: "Mmmmh io mi sto a scoccià..."
AS: "Arieccomi, dai combattiamo, anzi no, aspè.... periferica "sconosciuta" ha causato un errore in "sconosciuto", Neo mi riavvio e torno subito..."
N: "Ahò e che vogliamo fare?"
AS: "Sono di nuovo qui... ma... cosa è successo ora? Perché è partita la modalità provvisoria? Qui ci vuole un bel ripristino di sistema. Neo perdonami, tra 2 minuti combattiamo, te lo giuro."
N: "Scusa ma hai tutti i driver aggiornati? Lo fai uno scan disk ogni tanto? Un antivirus lo vogliamo mettere? Bah..."
AS: "Ah ora sono pronto, lascia che mi connetta a internet per scaricarmi il corso di karate e poi ti faccio vedere io. Login.... password.... e questo cos'è? N/A autorithy system, spegnimento del sistema tra 50 secondi, 49,48,47,46. Nooo ho preso il blaster..."
Conclusioni: Windows non sarebbe capace di gestire un solo movimento, quindi limita fortemente l'intelligenza di qualsiasi macchina.
Hai avuto ragione tu, o Raffo, mi arrendo...
Midax

Te l'avevo detto

La lettera scelta a caso del mese

Ciao Raffo! Leggo TGM da molto e aspettavo da tanto il momento in cui sarebbe nata una rubrica così educativa come la tua (?). Ho una domanda che mi assilla da parecchi anni ormai: le leghe di ferro vengono prodotte negli altoforni (di ferro pure questi), ma chi ha costruito il primo altoforno, come ha fatto senza usare l'altoforno? E come hanno fatto a forgiare la prima incudine senza avere l'incudine su cui forgiare? E, ancora, se un roditore potesse rodere il legno, quanto legno roderebbe? Rispondi e illuminami, oh saggio! Bona!
Veceslav Stepanov

Il lardo e lo zampino

Buffo Raffo,
Non so nemmeno se ho mandato l' e-mail all' indirizzo giusto comunque ti scrivo per dirti che l' affare della marmellata e del gatto è molto antiquato come fonte di energia. Si narra, infatti, che l' uomo scoprì il fuoco grazie a un antenato della marmellata e a un gatto sauro.
Io, invece, propongo una nuova idea: prendiamo sempre un gatto (meglio una gatta), facciamolo andare al lardo... cosa succede? Che perde lo zampino mi dirai, e bravo. Ora se ripetiamo l' azione per altre tre volte, noterai che la gatta non ha più zampe. Ripetiamo l' esperimento e... udite udite, non avendo più zampini da perdere il pezzo di lardo si inalbera friggendo nel suo stesso grasso! Inutile sottolineare le notevoli applicazioni che possono trovare sviluppo in questo modo. Si potrebbe arrivare a mandare uno shuttle sulla Luna con 4\5 gatte e altrettanti pezzi di lardo!! La durata della vita di un gatto senza zampe è un problema, è vero, ma avendo 7 vite è stata stimata intorno a 1 anno e mezzo. Ora scusami ma la mia gatta è quasi esaurita e mi si spegnerà il computer a breve....
Ciao Bello (eh eh eh)(che ti ridi? ndRaffo)
Riccardo "Arkanoidlive forever"

Sono stato indeciso fino all'ultimo sul pubblicare questa lettera, c'è già molta carne al fuoco dopotutto... abbiamo il Gatto e la marmellata e anche l'Omino Bianco che invece è nero. Sono tante cose, cavolo... A ogni modo, mi sembra giusto dare spazio anche a questa nuova possibile fonte energetica: il mondo ne ha bisogno!

Voglio l'Oscar alla pazienza

?
Ti pregherei di darmi una risposta.
Saluti.
Claudio "PdG" Mazzuco

Questa mail si intitolava: "Sarò breve"
La risposta: !

Troppa gente mi somiglia

Carro Raffo,
innanzitutto rispolvero un mio ricordo di te: eri giovane, aitante, al tuo fianco c'era una standista e quando ti ho chiesto un autografo, tu hai proposto di farmelo sul giubbotto. Ah, che bei tempi... (lacrimuccia). Da quel giorno ho deciso di lasciarmi crescere il pizzo!
Ma veniamo al punto centrale della e-lettera: non per fare pubblicità, ma sei veramente tu quello che partecipa allo spot della Fiat 600? O è che hai un fratello gemello? Se ci dai questa rivelazione avremo un altro da adorare come un dio!
Ave Raffo Iocatori Te Salutant
Il tuo sempre fedele **Kappa85**

Caro Kappa85, dopo circa dieci minuti mi è venuto in mente il tipo della pubblicità da te menzionato e direi che decisamente non sono io, se non altro per l'altezza. Io sono un nano di un metro e 72, quello sarà minimo uno e 80... comunque questa cosa delle somiglianze mi "perseguita" da parecchi anni. Quando non avevo i capelli rasati dicevano che somigliavo a uno dei Gemelli Diversi e a Ross di Friends.
Ora, a seconda dei periodi, dicono che somiglio a Vin Diesel (magari con una trentina di chili di muscoli in meno), a Trezeguet e a Neffa triste... che conclusioni posso trarre da tutto ciò? Che sono un vero cesso

Il fuoco è stupido

Celeberrimo Raffo, ti scrivo perché ho scoperto una cosa assolutamente sconcertante!
Con una ricerca estremamente accurata ho scoperto che il fuoco é stupido!
Lo so che può sembrare una scemenza, ma è così!
Ora illustrerò la mia teoria a voi tutti.
Il fuoco funziona in questo modo: lui brucia o cerca di bruciare tutto ciò che incontra per divertirsi, facendosi grasse risate coi suoi amici tizzoni, o meglio questo è quello che abbiamo sempre creduto.
L'esperimento per provare che il fuoco è stupido è stato il seguente: ho preso un sacchetto di carta e l'ho riempito d'acqua, dopodiché ho acceso una candela per avere un esemplare di fuoco cucciolo e ci ho messo il sacchetto sopra.
Lui, sebbene ancora piccolo, ha già voglia di bruciare tutto. Ha bruciato il sacchetto, l'acqua gli è caduta addosso ed è morto.
Ora che mi ci fai ragionare però, le ipotesi sono due: o il fuoco é stupido, oppure ha manie suicide. Rispondimi tu, con la tua proverbiale saggezza!
Nafai

Ragazzi io a volte vi prendo in giro, spesso vi tratto male, ma non sapete quanto apprezzi le vostre lettere, davvero, siete veramente troppo fuori.
Per quel che riguarda questa sconcertante scoperta, inizialmente ero un po' titubante, lo devo ammettere, ma ho anche io fatto lo stesso esperimento e, cavolo, hai ragione! Il fuoco è stupido, non ci sono più dubbi! Tra l'altro ho provato anche un altro esperimento per essere sicuro della tua scoperta: ho fatto una barchetta di carta e l'ho messa nella vasca da bagno, ho creato un cucciolo di fuco con un fiammifero e l'ho appoggiato alla barchetta... beh, ha mangiato tutta la carta e poi è morto nella vasca piena d'acqua... un vero imbecille.

Massimo "Xam" Svanoni xam@xenia.it

Backstage

NUDO MA GODO

Non è un cane, non è un gatto, non è un pesce colorato...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aborrite il pudismo o vi scandalizzate come zitelle di paese? Parliamone su TGM Online!

Per questo mese sono eccessivo, anzi invasivo; ma non me ne vogliate, la faccenda è calda e un poco condita di peperoncino.
Ah! Preparate la pellicola a proteggere tasti e mogano della vostra scrivania nuova di pacca appena scaricata in partita I.V.A., perché non si scherza più. La saliva colerà copiosamente percorrendo volitive fossette e intrufolandosi furtiva tra i peli di una barba inopportuna.
E questa devastazione indesiderata del nostro volto avrà una sola premeditata causa, il videogioco che girerà sul nostro computer. Non più quindi il caldo protettivo di un salotto o la rassicurante capienza di un catino da sistemare davanti alla TV, sempre generosa in termini ormonali. Ora è il turno del nostro computer e Internet, per una volta, non c'entra.

Il videogioco si denuda, si sveste riponendo delicatamente i propri abiti e foggiandosi di una nuova, ostentata naturalezza fatta di poligoni rosa e nero color pelo pubico. Il videogioco occhieggia alla telecamera maliziosa, ma questa volta non si tira indietro e ci mostra quanto può valere una texture o un'ombreggiatura tarata con perizia.
Il nostro sguardo è quello sornione, desideroso, ammorbato, in formato Grande Fratello televisivo; il videogioco non ci vede, queste fanciulle (e fanciulli!) nemmeno. Possiamo semplicemente insinuarci con l'unica attenuante di un lieve rossore.
Lui è The Single - Flirt Up Your Life, un The Sims versione piú "adulta", per l'appunto. No, niente sesso per il momento, solo desiderio latente. I nostri personaggi si muovono rinchiusi tra quattro mura e la molla della noia fa scattare il meccanismo del coraggio; i nostri single cercano la sensualità che quattro byte di codice non possono dare ma si divertono a solleticarci.
I single dal cuore infranto e quelli di granito scolpito non avranno più bisogno della quota settimanale in disco o del corso forzato di latinoamericano; il tempo di caricamento di un gioco e la situazione cercata a fatica in tante serate di caccia sfortunata, di alcolici bruciastomaco e passi di danza tragicomica è qui, a due passi dall'essere vissuta. Unica necessità, la suddetta pellicola protettiva.
I nostri personaggi sono poligoni, come detto, poligoni un po' impacciati; li vorremmo agili e densi come quelli appiccicati alle ossa delle ragazzine di Dead or Alive. Ora come non mai vorremmo un'imperfezione, una macchia di reale, giusto per fingerci nel pensiero e naufragare se non altro in una vasca da bagno con fumi balsamici. Ma è ancora presto, le superfici sono in bolla, passate con blu di prussia, limetta fine fine e una mano di lucido. L'orgasmo è rimandato.
Per ora ci basta annotare la data sul taccuino; quanti anni sono passati? Siamo nel 2004 e per la prima volta il videogioco ci mostra il nudo. Niente patch, così al naturale, la sua prima volta ormai da adulto. Sono passati i momenti delle principesse in gonna e fronzoli da riportare al castello in tempo per le nozze. E che fine hanno fatto gli orridi alieni che si affacciano dalla barriera atmosferica desiderosi di un sano scontro? Non li guarda più nessuno, ormai i bulbi oculari dei nerd e dei loro eredi sono tornati alla carne; pure se di un sospetto rosa liscio, che neanche la ceretta più tenace è in grado di regalare. Ci solletica l'idea di quel che potremo scoprire in futuro, delle nuove frontiere corporee cui potremo approdare.
Il videogioco si allontana dall'infanzia? Forse, in qualche piccola maniera, tra un'ondata di violenza e una scoperta sensualità. Terapeutica anche questa? Ci limitiamo a sorridere e mettendo fuori la capoccia dal cortile, scopriamo qualche piccola novità; i giovani non si interessano delle vicende terrene? Ecco un'annunciatrice virtuale, dal profilo modellato a immagine e somiglianza di un prospetto statistico. Ananova è la prima, ma ne seguono altre e in qualche modo il guardarla ci riporta all'immagine di queste single che girano per casa dapprima in mise provocanti, poi in completo intimo e infine senza veli. Una progressione che può avere qualsiasi punto di partenza, anche quello di un prospetto statistico. E un qualsiasi punto di arrivo, anche quello di una nuova sensualità fatta di tralicci di wireframe ricoperti di pelle poligonale. L'evoluzione di Victoria Silvstedt avrà vita su schermo e zero anima.
L'intelligenza artificiale cercherà di limitare i danni, per quanto possibile.
Scenari papabili, neanche tanto lontani. Tornando entro i nostri confini di videogiocatori possiamo ammirare ancora i piaceri dell'intimità nella vita quotidiana, senza webcam. Ora un bagno, ora un bacio... mi viene da domandarmi come non ci abbia potuto pensare direttamente John De Mol... I personaggi ci sono, tutti con il proprio profilo, tutti in fila indiana, pronti a far parte della nostra vita. Sul sito c'è il meccanismo delle preferenze e del voto, manco a farlo apposta. Ora è in testa Natasha, la donna fatale, seguita a ruota dalla ragazza della porta accanto, Lisa.
Votate, gente, votate. Così alla prossima release ce le presenteranno con più carattere, più sensualità, magari con qualche imperfezione studiata. Forse ci accontenteremmo appena di un po' di colore come il pesce del cappello introduttivo.

singles
flirt up your life!

www.singles-the-game.com

AMORE SENZA FINE!

- Simulazione di vita reale
- Grafica tridimensionale di elevatissima qualità
- Vivi bollenti situazioni erotiche
- Non violento, divertente e romantico

DALL'8 APRILE!

ROTOBEE REALTIME 3D

16+ www.pegi.info

KOCH MEDIA

DEEP SILVER

© KOCH Media GmbH • Published by DeepSilver ® distributed by KOCH Media srl. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

12+
www.pegi.info

Imperivm ti invita a scoprire il concetto RTC.

LA GENIALITÀ DI ANNIBALE E IL CORAGGIO DI SCIPIONE L'AFRICANO SI SCONTRANO PER IL DOMINIO DEL MONDO

BASATO SU FATTI STORICI

IMPERIVM RTC

LE GUERRE PUNICHE

I creatori di Imperivm RTC ti svelano tutte le chiavi del gioco su

www.fxplanet.com

Una sequenza storica che ripercorre oltre un secolo di battaglie tra cartaginesi e romani.

RTC
REAL TIME CONQVEST

- Strategia in tempo reale orientata alla conquista militare
- Elementi di ruolo che assumono un'importanza fondamentale nel combattimento
- Una linea narrativa basata su fatti, battaglie, personaggi e luoghi storici
- È questo il concetto RTC.

19'95€

FX INTERACTIVE

IMPERIVM - Le Guerre Puniche è in vendita nelle edicole, grandi superfici e computer shop